ESPECIAL TORTUGAS NINJA

COMICS scene

Nº2
375 PTAS

FANTASIA
LA OBRA DE DISNEY
CUMPLE 50 AÑOS

ediciones zinco

FLASH
EN LA TV

TERMINATOR
VUELVEN LOS CYBOGS ASESINOS

TODO SOBRE LAS
TORTUGAS NINJA
HABLAN SUS CREADORES, LAS TORTUGAS EN EL CINE Y EN LA TELE

Y ADEMAS:
JOE SIMON, HARVEY KURTZMAN, WALT SIMONSON... Y GARFIELD

00002
8 414090 103725

LAS HISTORIAS QUE FORJARON
LA EDAD DE ORO DEL COMIC AMERICANO
REUNIDAS EN UN VOLUMEN IMPRESCINDIBLE

288
INOLVIDABLES
PAGINAS

EDICION DE LUJO
2.700 Ptas.

ediciones
zinco

UN PERDURABLE TRIBUTO A LAS RAICES
DE LOS COMICS DC CON LOS MAS RELEVANTES
PERSONAJES DE LOS AÑOS 30 Y 40

Si no lo encuentras en tu punto de venta habitual, solicítalo a
EDICIONES ZINCO, Avda. de Roma, 157, 9.°, 08011 Barcelona,
abonando su importe mediante giro postal o talón bancario
Más 100 Ptas. para gastos de envío

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que nos mandáis

6 **COMICS SCENE (USA)**
Las noticias de allá

8 **AQUÍ, EN ESPAÑA**
Las noticias de acá

9 **LUCHANDO CONTRA EL CRIMEN**
El héroe de Chester Gould tiene un largo pasado

10 **UNA BARBARIDAD**
Gro... ¿Quién dices?... ¡Groo!

12 **CON PIES DE PLOMO**
Juegos de rol, de tablero, figuras...

14 **LA PSICOSIS DEL SOLITARIO**
El violento mundo del gionista de Robocop

19 **FLASH EN EL UNIVERSO DE LA TELE**
El superveloz héroe entra en la pequeña pantalla

23 **LOS PADRES DE LAS CRIATURAS**
Entrevista con Eastman y Laird, creadores de las Tortugas

26 **LOS ESCRITORES EN SU CONCHA**
Así se escribió el guión de la película

33 **ESO VERDE QUE HAY EN LA TELE...**
Las Tortugas también están en la tele

37 **HARVEY KURTZMAN PELEA DE NUEVO**
Las "extrañas aventuras" de un enloquecido creador

41 **CON CADA ALIENTO...**
La horrible historia de amor de un súcubo

46 **FANTASIA**
La obra maestra de Disney ya tiene medio siglo

51 **RECUERDOS DE UN HISTORIETISTA**
Así empezó el legendario Joe Simon

55 **UN GATITO LLAMADO GARFIELD**
¡Amantes de los gatos de todo el mundo, uníos!

59 **TERMINATOR**
Vuelven los cyborgs del futuro

62 **COMICS REPORTER**
Tortugas musicales, el Cohetero, Superboy...

62 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Los chismes del mundillo

COMICS SCENE is published in English by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.) 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp.

Materials on this Spanish issue are from American issues 1, 5, 13, 15 & 16, copyright © 1987, 1988, 1989, 1990 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in English and Spanish. Reprint or reproduction of any material in part or in the whole without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 2, Diciembre de 1990 se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1990 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano.

Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en este número: Asesores: Sergio Pradera/Miguel Saavedra. Secciones: Francisco José Campos/Laureano Domínguez/Miguel Saavedra/JuanJo Sarto. Diseño: Víctor Coscubiela. Composición: Francisco Solsona. Traducciones: Francisco José Campos/Santiago Castro/Miguel Aceytuno. Imprime: Rotographik-Giesa. Tel.: 415-07-99. Distribuye: Coedis, S.A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 335 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

Una de las mejores noticias que he recibido últimamente es que *COMICS SCENE*, esa gran revista americana del cómic y cine, va a ser publicada en España.

Resulta evidente para cualquier aficionado al cómic, y especialmente al comic book americano, que es imprescindible tener una cumplida información de todo aquello que está sucediendo al otro lado del Atlántico, conocer los planes de los autores y cuál es el aspecto que van a tener finalmente sus trabajos. Con un mercado como el español, en el que el comic book es un medio en franca expansión, el aficionado debe tener una revista seria, transparente y magníficamente ilustrada que le permita hacerse una idea del aluvión de novedades que se le vienen encima.

COMICS SCENE cumple con creces todos estos requisitos.

Hace unos años, cuando descubrí el enorme potencial que tenía el mercado del comic book americano (en otras palabras, cuando comencé a comprar mis cómics directamente a empresas americanas), me encontré exactamente en la misma situación en la que se halla el aficionado español en la actualidad. Precisaba una revista en la que la información no estuviera deformada por puntos de vista a menudo tendenciosos, parciales o, cuanto menos, muy personales de una serie de personas que se llamaban a sí mismos "críticos de cómics". En *COMICS SCENE* encontré lo que buscaba y desde entonces he sido un apasionado seguidor de esta revista. Por ello, confío en que *COMICS SCENE* tenga un largo y próspero futuro también en nuestro país.

En todo caso, sólo puedo desearos mucha suerte.

Roque González
Barcelona

Y nosotros sólos podemos agradecerte tus palabras de aliento. Eso, y disculparnos porque tu carta no apareciera reproducida en el número uno, tal como estaba previsto. Cuestiones de falta de espacio y prisas de última hora... Pues eso, ¿qué te voy a decir que no sepas, siendo como eres coordinador en Cómics Forum?

Me complace felicitaros por vuestra magnífica revista *COMICS SCENE*, a la que deseo sinceramente largos años de vida y éxito.

Josep M. Beá
Barcelona

Caray, da gusto recibir correspondencia de personalidades tan distinguidas. Me dice por aquí el dire que le transmita de su parte un afectuoso saludo, señor Beá.

Y ya sabe, cuando quiera, está usted convidado a una copa... en la Taberna Galáctica, por supuesto.

Vuestra/nuestra revista me ha encantado, pero creo que tendría que incluir un apartado dedicado al cine clásico relacionado con el cómic. Cada número podría estar dedicado a una película o personaje, haciéndose un repaso de todas las versiones que ha tenido. Me refiero a héroes como Batman, Superman, Capitán Marvel (o Capitán Maravillas, que es como se le llamaba en España), Capitán América, el Hombre Enmascarado y un largo etcétera.

Os diré también que tengo 31 años y que colecciono cómics desde muy pequeñito. Si es posible, me gustaría que publicáseis mi dirección por si alguien desea cartearse conmigo e intercambiar ideas.

Una cosa más: Me gustaría que *COMICS SCENE* fuese quincenal. ¿Podría ser?

Miguel Angel Peral
Pintor Orrente, 33, 17
46035 Benimanet, Valencia

¿Has dicho quincenal? ¡Ni siquiera los americanos llegan a tales excesos! No, en un principio lo que está previsto es que la revista salga cada tres meses. Ahora bien, si las cosas funcionan como esperamos, entra dentro de lo probable que pasemos a una periodicidad bimestral el próximo año. Nuestra máxima ilusión sería llegar a equipararnos con la edición USA en un futuro próximo... esto es, sacar ocho números y dos especiales por año, lo cual equivaldría casi a publicar la revista mensualmente. No hace falta que os diga que, para poder lograr este objetivo, necesitamos contar con todo vuestro apoyo.

Ayer sábado compré su revista, y no porque hablara de cómics y cine de superhéroes, sino porque en su interior había un artículo sobre un cortometraje de Roger Rabbit. Estaba muy bien, tanto por las fotos como por lo que decía.

Me gustaría saber si en próximos números de *COMICS SCENE* van a hablar de *La Sirenita*, los nuevos filmes de los estudios Disney y Don Bluth, y los dibujos animados en general.

Ediciones Zinco está publicando en castellano revistas americanas muy importantes. ¿Van a publicar alguna que sea sólo de dibujos animados? Si no es así, ¿me podrían informar de alguna revista americana, inglesa

BOCADILLOS DEL LECTOR

o francesa que hable sólo de dibujos animados, y de cómo poder conseguirla?

Pedro Garre Pérez
Cartagena

En COMICS SCENE *siempre habrá un rincón para el maravilloso universo de la animación. Fíjate que en este mismo número incluimos un artículo dedicado al 50 Aniversario de Fantasía y otro sobre las Tortugas Ninjas animadas. También tenemos en reserva otro sobre los Tiny Toons de la Warner y Steven Spielberg. En lo que respecta a revistas especializadas, conozco la existencia de algunos títulos japoneses, como* Animage *o* Animedia, *ambos centrados en la animación nipona. Más interesantes para ti pueden resultar las publicaciones americanas* Animation Magazine *y* Animatio, *que tal vez puedas conseguir a través de alguna librería especializada. Prueba a escribir a:* Arte-9 *de Hermosilla, 143, 28028 Madrid,* Crisis Cómics, *de Luna, 26, 28004 Madrid, o* Norma Comics, *de Passeig de Sant Joan, 9, 08010 Barcelona, y* Gigamesh, *de Ronda de San Pedro, 53, 08010 Barcelona. Y no, no hay planes por parte de Zinco para sacar una revista dedicada exclusivamente a este tema.*

Buenísima, para qué voy a decir otra cosa. Cuando leí la noticia, me imaginé que no sería como la americana, pero ahora veo el gran error que cometí. El formato es como lo esperaba, sí, pero el interior es todavía mejor, con mucho colorido, artículos bien distribuidos y una portada que os quedó estupenda. Se sale de lo normal en España, ¡que ya era hora!

Sigo al mes más de 40 colecciones, si bien hace tiempo que dejé de comprar todo lo que salía. Pero con *COMICS SCENE* la excepción es obligada, sin duda merece la pena pagar 375 pesetas (que no es nada caro) para obtener la información de lo que verdaderamente te interesa, ¡y recién sacada de los USA! Antes, para enterarme de algo tenía que recorrerme todas las librerías especializadas y preguntar sobre todo como un loco, pero, gracias a vosotros, eso se acabó.

Como sugerencias, me gustaría que hablárais de *Akira*, de cómo se hizo el *Digital Justice* y algo de la movida de las *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Jorge Peñalver López
Madrid

Tened presente que dependemos de la revista madre americana a la hora de configurar nuestra edición. Esto significa que no podemos publicar artículos de todo lo que querríamos. Además, únicamente disponemos de acceso directo al material de los números recientes de COMICS SCENE; *obtener artículos de números antiguos es más complicado. Con todo, procuraremos atender a vuestras peticiones siempre que ello sea posible. Para empezar, de las tortugas se habla exhaustivamente en este número.*

Llevo coleccionando tebeos, tanto Marvel como DC, un buen puñado de años. Todo comenzó en un quiosco cuando compré el número 7 editado por Fórum de Vengadores. Maldito día aquél. Y bendito. Me entró la "tebeoadicción", y ahora hago chopecientas colecciones. Estudio en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid, así que no me considero un crío ni un subnormal (otros parece que no piensan lo mismo). En pleno uso de mis facultades psíquicas, juro y perjuro (?) que adoro los tebeos.

Es por eso por lo que creo que una revista para orientar a consumidores de este sector era necesaria. Una revista como *COMICS SCENE*, con información de última hora sobre personajes, autores y proyectos. Una revista como *COMICS SCENE*, sin prejuicios a la hora de hablar de editoriales competidoras. Me ha encantado vuestro punto de vista, hablando por igual de Fórum, Zinco, Norma, etcétera. Y hablando por igual de cine, televisión, autores y cómics, con la base de que todos ellos están relacionados. Me ha encantado todo. Bueno, el precio es algo de lo que me quejo, y siempre me quejaré, aunque comprendo lo de los gastos en papel, impresión y demás. Soy incorregible.

Aparte de esto, quisiera haceros un par de consultas: 1) ¿Váis a tener algún tipo de correo para responder cuestiones del lector? ¿O será una especie de "Estimaciones Subjetivas"? Y 2) ¿Habrá alguna sección de dibujos de los lectores?

Francisco Guerra Rodríguez
Madrid

Respuestas breves para tus preguntas: 1) Efectivamente, el formato de la sección va a ser idéntico al de las "Estimaciones Subjetivas" que aparecen en algunos cómics de la línea DC-Zinco. Queremos que éste sea un foro abierto donde se recojan vuestros puntos de vista acerca de todos aquellos temas relacionados con el mundo del cómic. 2) No de manera fija, ya que tampoco disponemos de espacio para ello. Pero si llega alguno que esté realmente bien, le buscaremos un hueco. ¡Ah!, y por la cantidad de series que mencionabas en tu carta, la calificación que yo te daría sería la de aficionado "enganchado"... pero no del todo.

Bueno, y aquí me tengo que despedir, que el espacio no da más de sí. Pero recordad que tenemos una cita a primeros de marzo. ¡Hasta entonces, amigos!

Recopila y contesta:
Miguel G. Saavedra

COMICS SCENE (USA)

Arte: José García López/TM y © 1990 DC Comics Inc.

¡Basta de ser buen chico! Este Tommy Tomorrow quiere mandar algo más que sus policías del espacio, los Planeteers...

Lo que vendrá...

La editorial DC lanzará en octubre *Twilight (Crepúsculo)*, un *prestige* en tres tomos dibujado por José Luis García López y salido de la imaginación de Howard Chaykin. Según éste último, la serie "revive a todos los personajes entrañables de ciencia ficción de la DC de los años 50 y los 60, tales como Tommy Tomorrow, Manhunter 2070, el Museo Espacial, los Stars Rovers y Star Hawkins, todos los personajes que adoré de crío, que se han integrado en un universo cohesionado".

Chaykin describe el proyecto como "una historia de lo que pasa cuando la inmortalidad lo lía todo. Es mi tributo a los dos grandes Smith de la Ciencia Ficción: Cordwainer y E.E. 'Doc'... *Twilight* es ese tipo de material. Habla de política y religión. Es histéricamente divertido y, en algunos aspectos, bastante absurdo".

—Marc Shapiro

TM & © 1990 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

¿Los cinco fantásticos?

Spiderman, Lobezno, el Motorista Fantasma, la Masa y el Castigador, o sea cinco de las estrellas más rutilantes del Universo Marveliano, unirán sus fuerzas con los 4 Fantásticos para combatir a una horda de clásicos monstruos sacados de los días presuperheroicos de Marvel. La historia, escrita por Walter Simonson y dibujada por el popular Art Adams, se desarrollará en los números 447 al 449 USA de *Fantastic Four*.

El número 450 de los *Fantastic Four* será un especial doble, realizado por Walt Simonson, en el que Ben Grimm volverá a convertirse en la Cosa... una vez más. Corren rumores de que, tras ese número, Simonson dejará la serie para asumir la dirección de la serie *Superman* en DC Comics.

Buck se evapora

"Nuestro parecer sobre *Buck Rogers* es que es el cómic del siglo XXV, y que Buck sólo es uno de los personajes", comenta Flint Dille, de TSR, nieto del creador de la serie original y coautor de la nueva serie.

"Después del 3, Buck se acabó. Tendrá sus propias aventuras y saldrá en otros cómics del siglo XXV, pero ya no será más que un personaje semihabitual.

"En cierta manera, Buck puede ir en cualquier dirección que le demos. Obviamente, no podemos cambiar al personaje, pero podemos hacer otras cosas y mantener a Buck vivo, el Buck que todos queremos.

"Lo mismo que ocurre con Wilma. Killer Kane seguirá siendo tan malo como de costumbre, y Ardala no dejar de ser una zorra espacial. Creo que éste es un buen planteamiento para los 90."

—Marc Shapiro

Arte de *Deathworld*: Marcello Campos. Cortesía Adventure Comics.

Arte de *Deathworld*: TM y © 1990 Harry Harrison

Emociones fuertes

Vale, la gravedad es doble de la normal. El clima cambia de un extremo al otro en solo un día. Y puede que los insectos sean gigantes, y todo es carnívoro (y hambriento). Pero si Jason dinAlt sobrevive, se lo pasará en grande. Empezando en noviembre, el guionista John Holland, el dibujante Marcello Campos y Adventure Comics nos invitarán a un viaje en tres entregas al planeta privado de Harry Harrison, para el que guste de viajes exóticos. Oh, el sitio se llama *Deathworld (Mundo Mortal)*, pero no dejes que eso te quite las ganas...

¡MÁS BÁRBARO QUE NUNCA!

¡búscalo en tu quiosco!

GROO
THE WANDERER

COMICS forum

AQUI, EN ESPAÑA

Continuando con este recorrido por el cómic que actualmente se publica en España me he encontrado con una sorpresa. No me había dado cuenta de la cantidad de series destinadas al público infantil y juvenil que actualmente hay en el mercado. A ellas está dedicado, principalmente, este artículo, aunque algunas entren, más bien, en la difusa categoría destinada a "todos los públicos". Y es que me resisto a encerrar a personajes como *Tintin*, publicado por Editorial Juventud, o *Asterix*, publicado por Grijalbo en un estrecho segmento de público. Pero la misma Editorial Juventud publica algunas excelentes series de procedencia franco-belga hasta ahora inéditas en nuestro país, como *Barelli* y *Cori, el grumete*, ambas debidas a Bob de Moor, ayudante durante 35 años del creador de Tintin. Dentro de la misma editorial encontramos también las aventuras de *Yoko Tsuno*, de Roger Leloup y las aventuras del *Profesor Palmera*, de Dick Briel. Pero quizá la obra más claramente destinada al público infantil de entre las publicadas por Juventud, sea *Ykari*, obra de Derib que cuenta las aventuras de un niño indio que puede hablar con los animales.

De reciente aparición en el mercado son cuatro series publicadas simultáneamente en castellano, gallego y catalán por Anaya, Xerais y Barcanova: *Grandes Aventuras*, una selección de obras de diversos autores en los que la aventura es el motor principal de historias que muestran un especial interés por la defensa de la naturaleza y la ecología. Además publican las aventuras de *Gil y Georges* de Waterlain, *Jerome K. Jerome Bloche* de Dodier, Le Tendre y Makyo, y *Franka*, de Henk Kuijpers.

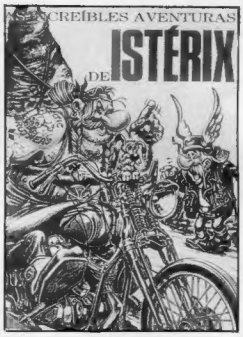
Dentro del amplio saco destinado a "todos los públicos" entran las múltiples series publicadas por Editorial Grijalbo, entre las que destacan el popular *Astérix* y una de las mejores series del Oeste que jamás haya dado el cómic: las aventuras del *Teniente Blueberry*. Grijalbo publica además series como *Jeremiah*, *Lucky Luk*, *Lefranc*, *Blake y Mortimer*, *XIII* o *Valerian*.

Ediciones B también dedica buena parte de su atención al público menudo, con publicaciones como *TBO*, *Super López*, *Zipi y Zape* y demás herederos de Bruguera. Entre los álbumes publicados por esta editorial están las paródicas *Aventuras de Istérix*, *Mujeres de blanco* o, de más reciente aparición, la versión castellana del *Broussaille* de Frank, rebautizado aquí como *Cabello Loco*.

O sea, que sí hay un cómic destinado al público "infantil y juvenil", categoría que, por otra parte, resulta más que suficiente para incluir algunas de las obras mencionadas anteriormente.

Para equilibrar un poco la balanza me voy al otro extremo. Lo más irreverente que encuentro, a primera vista, es el renacido

Makoki, que ya va por su número 9, con un especial Navidad y que además de veteranos en esto del cómic como Vázquez, Bernet-Abulí o Iranzo (con obras bastante diferentes a las que sin duda estarán acostumbrados sus lectores de otros tiempos y otras publicaciones) reúne un amplio plantel



de autores como Avilés, Calpurnio, Azagra, Vallés, Daspastoras, Kim y bastantes otros.

Siguiendo por el lado "peligroso" del cómic, Ediciones La Cúpula ha lanzado las aventuras de *Omaha*, la gata bailarina que viene a ser (perdón por la simplificación) una soap-opera con animales humanizados y una buena dosis de erotismo. Una obra a descubrir.

Y para terminar el recorrido de este número, echamos un vistazo a la colección *Misión Imposible*, que Editorial Complot, que sigue dándonos una personal selección del cómic español de los 80 a través de autores como Montesol, Martí, Garcés, Pasqual Ferry, Sento, Guillem Cifré y Montana, entre otros de los que hemos mencionado los aparecidos en los últimos números de la colección.

Aún hay más, pero de ello hablaremos en un próximo número.

Laureano Domínguez

¡TODOS LOS LÍOS ESPACIOTEMPORALES EXPLICADOS AL FIN!

MICHAEL KLASTORIN Y SALLY HIBBIN
REGRESO AL FUTURO III
ediciones zinco
REVISTA OFICIAL DE LA TRILOGIA FILMICA
IMÁGENES DE LA TERCERA PELÍCULA DE LA SERIE
P.V.P. 500 PTAS.

CÓMPRELA AHORA, EN EL FUTURO SE HABRÁ AGOTADO

¡QUÉ BARBARIDAD!

Sería una barbaridad comenzar un artículo sobre *Groo* the Wanderer, diciendo que es fruto de la mente de Sergio Aragonés, español de Alicante, hijo de exiliados, famoso por sus páginas de la revista satírica *MAD*, que colabora en programas de TV, que... porque eso es lo que dicen todos los artículos que sobre él se han publicado.

Sería una barbaridad olvidarse de que Sergio Aragonés, además de sus historietas para *MAD*, y del comic-book *Groo*, es uno de los autores de "moda" y que semanalmente aparece una página suya (sobre astronautas) en el suplemento de cómics de *El País*, y otra (sobre bomberos) en el suplemento dominical de *El Periódico*.

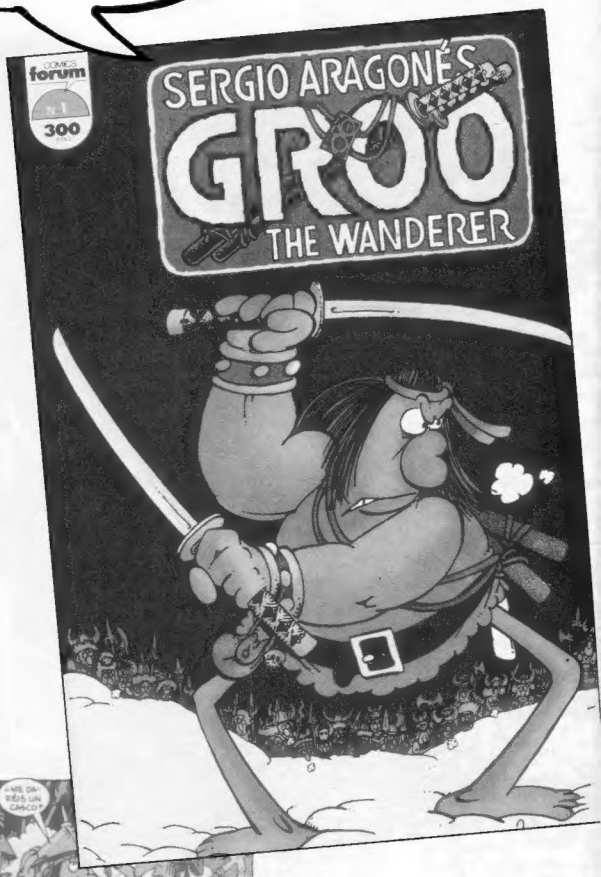
Sería una barbaridad no darse cuenta de que Sergio Aragonés, el hombre de los gags sorprendentes, realiza estas dos colaboraciones con la prensa española, de una forma normal. ¡No, señor, no! Lo "normal" es que un dibujante español dibuje para periódicos españoles. ¿No les parece? Pues bien, en el caso de Sergio, es un dibujante español, que vive en California, que cede estas dos series a una agencia yugoslava, que, a su vez, las comercializa a los periódicos españoles.

Sería una barbaridad no darse cuenta de que dos de las revistas de cómics más vendidas en la actualidad son *El Jueves* (de humor) y *La Espada Salvaje de Conan* (de espada y brujería, o fantasía heroica, llámesele como se prefiera) y que *Groo the Wanderer* une ambas cosas: el humor y el bárbaro mundo de Conan.

Sería una barbaridad creer que el comic-book de Groo, que actualmente publica el sello Epic, filial de Marvel, lo viene haciendo desde el comienzo de sus aventuras. Conociendo a Sergio (y ya tenéis suficientes elementos) sólo podemos decir: ¡No, señor, no! Primero apareció en las páginas de Eclipse, luego obtuvo una serie propia dentro de la editorial Pacific. Al quebrar ésta (Sergio Aragonés jura y perjura que Groo no tuvo nada que ver en el asunto) volvió a los corrales de Eclipse, donde estuvo un breve período, hasta que fue a parar a Epic, donde sigue poseyendo colección propia.

Sería una barbaridad no darse cuenta de que, como Sergio mismo dice, él es el dibujante más rápido del mundo. Y que su velocidad es tres veces superior a la de cualquier otro dibujante. No se trata de que Sergio realice tres veces más páginas que los demás. Se trata de que, en cada página, Sergio dibuja tres veces más cosas. Al contrario que otros dibujantes que, cuando ilustran sus propios guiones rehuyen las multitudes, Sergio no se siente a gusto si, en una pelea, participan menos de 500.000 figurantes, sin incluir animales, ni elementos arquitectónicos.

Sería una barbaridad (imperdonable por mi parte, si quiero seguir escribiendo en esta revista) no darme cuenta de que las traducciones de *Groo the Wanderer* están excelsamente realizadas por Luis Vigil, director de *COMICS SCENE*, revista que,



¡SOMOS LOS COMICS UNA HORDA FEROZ, COMO PUEDE VER HASTA EL MÁS TONTO!
SÍ, YA LO VEO.
¿ME DA USTED UN CÓMIC?
¡VAMOS A ASALTAR UN CASTILLO!
UN CASTILLO... ME ACUERDO QUE GRODILLA TENÍA UNO DE JUGUETE.
ME HAS ROTO LOS JUGUETES, GROO! ¡LÁRGATE DE AQUÍ, CEREBRO DE MOSQUITO!

sería una barbaridad, no te hubieras dado cuenta de que es la que tienes en las manos.

Sería una barbaridad que aún no te hubieras enterado de que Forum vuelve a editar a Groo, tras la primera intentona que se quebró en el número doce.

Sería una barbaridad dejar pasar la ocasión de comprar *Groo* por el hecho de que no es un superhéroe, o de que no te gustan las historietas de Conan. Porque te perderías una excelente ocasión de reírte. Y, francamente, perderte eso... ¡Sería una barbaridad!

JuanJo Sarto

UN SUEÑO AMERICANO

COLECCION MADE IN THE USA 1

FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS

GIVE ME LIBERTY

★ UN SUEÑO AMERICANO ★

1: JUNGLAS

NORMA Editorial

300 pesetas

Colección «MADE IN THE U.S.A.» n.º 1

A la venta en librerías y quioscos o solicitándolo a nuestro servicio de ventas por correo.

CON PIES DE PLOMO

Son buenos tiempos para la lírica...

¿Qué? ¿Hubo suerte? ¿Encontraron en las tiendas algo que mereciera la pena? Hay quien dice que, últimamente, en las tiendas no se encuentra nada, pero...

Para los aficionados a los héroes y a las películas (es decir, los que leen *COMICS SCENE*), éstos son buenos tiempos. Pues, si bien en el anterior número apenas si tuve tiempo para hacerles una breve semblanza de esto de los héroes plúmbeos, desde entonces hasta este momento las novedades se me han amontonado en el mueble que tengo reservado para estas cosas.

Así que empezaremos por el principio.

Una de las cosas que más ha llamado mi atención en los últimos tiempos ha sido una referencia del catálogo de Toy Soldier. Es ésta una firma inglesa especializada en soldaditos de plomo de "los de toda la vida", de esos burdos y pintados con colores chillones, pero que tienen todo el encanto de lo antiguo. Lo que más me ha gustado y quiero resaltar (aparte de esos preciosos Beefeaters, o sea, Guardias de la Torre de Londres y los Granaderos Reales) es... ¡un ajedrez de James Bond! Imprescindible para los fans, un bando está formado por Bond con sus aliados: 007 es el rey, Monypenny la reina, M el alfil, Leiter el caballo y Q la torre. Los peones son Ursula Andress en bikini y con cuchillo. Por el bando de los malos tenemos al Dr. No, Goldfinger, Rosa Klebb, Oddjob, Tiburón y Blofeld. Este original juego de ajedrez se vende ya pintado, con bases metálicas, tablero y estuche para regalar. Si les gusta la idea, pero no el tema, también hay uno napoleónico y otro de la Guerra de la Independencia americana.

Esta firma también tiene figuras pintadas de los Beatles (con escenas de *Help!*, *Abbey Road* y *Sgt. Pepper*), así como de Phil Collins y Marilyn Monroe. Pero, cuidado, que a lo mejor se emocionan mucho y les sube demasiado la factura...

Otra gama muy original, a la que le he echado el ojo para ustedes, se encuentra en otro catálogo británico, el de Fantasy Forge. Mi humilde opinión es que es un deber para los aficionados a la ciencia ficción el coleccionarla. Primer apartado: Tanques y naves. Realizados en una resina polivinílica, de fácil montaje, estos tanques del futuro de la FF son una gozada tanto para el jugador como para el coleccionista. Las piezas menores, como compuertas o cañones, están hechas en plomo. Y en la gama tenemos hover-tanques, transportes acorazados, orugas, vehículos de asalto, naves de reconocimiento... La compatibilidad entre las piezas le permite a uno montarse su propio vehículo, dotándolo de torretas y armas diferentes, y pudiendo optar por ruedas, orugas, cojín de aire, etcétera. Son por ello muy adecuados para "wargames" futuristas con figuras o de tipo Mad Max.

Y si con las naves no quedan muy convencidos, aún les quedan los complementos para diorama (puestos de mando, puertas automáticas, cámaras criogénicas...), fabricados en el mismo material.

Pero lo que de verdad destaca del catálogo son las criaturas extraterrestres. En esta época en la que los Aliens, Predators y sus semejantes están tan de moda, encontrar bichejos galácticos tan estremecedores como éstos resulta todo un hallazgo. Están fabricados en plomo, y hay un buen montón de modelos. Según el fabricante, estos bichejos pasan por cuatro estados de desarrollo, desde los más pequeños a los más bestias (que para qué les voy a contar...). Si les gustan estas "movidas", no dudo que se me apuntarán.

Por supuesto, estos aliens de Fantasy Forge tienen sus correspondientes navecitas, tanquecitos y complementos varios, por lo que, con unos y otros se pueden montar unas batallitas que ríanse de las de Lucas. FF ha prometido incluir, en la próxima remesa, unos cyborgs, híbridos de alien y humano, que deben ser el sueño de todo aficionado...

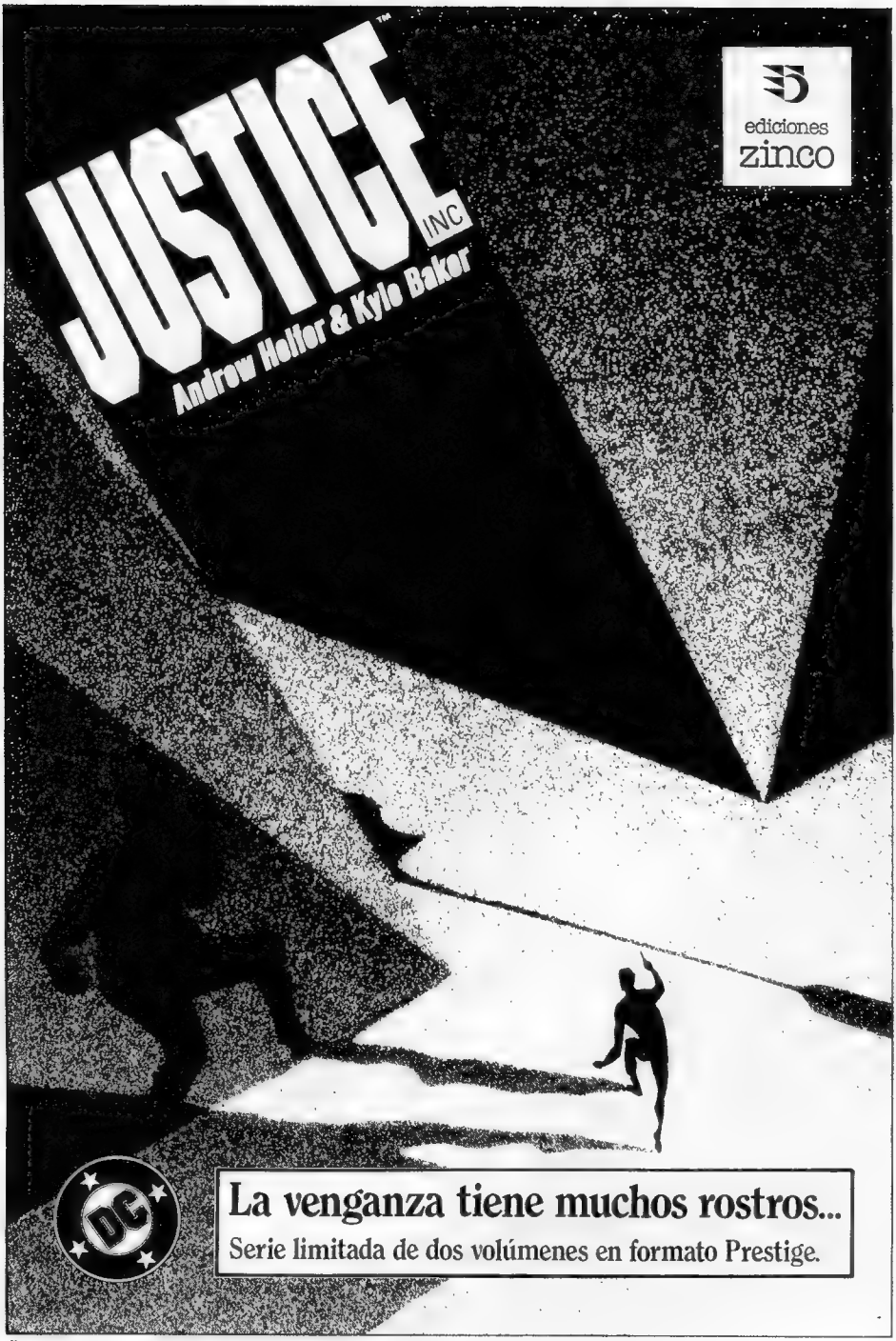
Armense de pinceles, pintura y pegamento, y preparen su escuadra para conquistar el Universo. En estas guerras siempre se sale ganando.

Estos productos están distribuidos en nuestro país por Juegos Sin Fronteras, S.A. Pregunten esta Navidad en jugueterías y tiendas especializadas.

Y ya que van, échenle un vistazo a las últimas novedades de Games Workshop, con sus figuras del alucinante mundo del Warhammer 40.000 K, o a las de Metal Magic, con sus guerreros del futuro superacorazados, o a los increíbles Marines y Orcos de la canadiense RAFM, o a las figuritas de los robots de Battletech, o...

Para próximos números, me reservo el darle un repaso, entre otras cosas, al catálogo de Phoenix (¡van a alucinar, se lo aseguro!), y, para los más manitas, prometo explicar cómo montarse un diorama de superhéroes, que será la envidia de amigos y no digamos de enemigos. Hasta entonces... que ustedes lo pasen bien.

Francisco José Campos


JUSTICE INC
Andrew Helfer & Kyle Baker
ediciones zinco
La venganza tiene muchos rostros...
Serie limitada de dos volúmenes en formato Prestige.

LA PSICOSIS DEL SOLITARIO

En el violento mundo de Alan Grant, uno, normalmente, camina solo.

Primera Parte
Por PHILIP NUTMAN

Alan Grant, según parece, está en todas partes. Entre Marvel y DC, hay como mínimo cinco títulos en los que aparece su nombre en los créditos, y otros tantos en Gran Bretaña, en solitario o en colaboración con el creador del Juez Dredd, John Wagner. Y eso sin contar los proyectos en preparación.

En DC, Grant está escribiendo la nueva serie de The Demon (El Demonio), *acaba de dejar* Detective Comics *para hacer el lápiz del* Batman *mensual, está coescribiendo* L.E.G.I.O.N. 90 *con Barry Kitson para que tenga continuidad y ha escrito junto a Keith Giffen la cuarta entrega de la miniserie* Lobo.

Por si fuera poco, ha reescrito la primera historia de Batman para un número de aniversario, de 80 páginas, de Detective Comics.

Para Marvel, Grant ha sido el hombre que ha estado detrás de la serie de Robocop. *También ha adaptado el guión cinematográfico de Frank Miller para* Robocop 2. *En Epic, está trabajando en una serie limitada ultrasecreta, a la que se refiere como "el proyecto japonés".*

Y, tras cierto retraso, aparecerá finalmente The Last American (El último americano).

En Fleetway, la compañía británica que edita las diversas aventuras del Juez Dredd, está por salir una serie de 12 números dedicada a la Juez Anderson (que podría ser que apareciese como novela gráfica), una segunda serie épica del mismo personaje en 18 entregas, y otra de 12 sobre la saga de Durham

Red, *la cazadora de recompensas de* Strontium Dog (Perro de Estroncio).

En la editora independiente inglesa Trident se gesta Apocalypse, *un nuevo proyecto en el que Alan Grant trabajará con Pat Mills, John Wagner, Kevin O'Neill y otros talentos.*

Y, finalmente, está la tan esperada reunión de Batman y el Juez Dredd, escrita con John Wagner, que se publicará el año que viene.

–Batman aparece por Mega-City Uno, y se encuentra con Dredd y Anderson –revela Grant–. El Juez Muerte se une al Espantapájaros. Y el destino de dos ciudades pende de un hilo.

Tras casi diez años de hacer méritos con su trabajo en la revista 2000 A.D., *quizá no sea de extrañar lo mucho que están en demanda los talentos como guionista de Alan Grant, a pesar de que el volumen de trabajo es titánico. Tal como se presenta la cosa, parece que irá a más en los próximos años. "Cuanto más cosas me quito de encima, más me ofrecen", nos dice.*

"Es increíble." Por el momento, Alan Grant no ha dejado su Essex natal, a las afueras de Londres. La única manera de adecuar esta entrevista a su ocupadísimo horario fue hacerla por teléfono y en varias partes, durante dos semanas. Con una taza de té en la mano, el guionista de cómics mas atareado del mundo entra en detalles.

COMICS SCENE: –¿Cómo has acabado escribiendo tantas cosas a la vez?

ALAN GRANT: –Por casualidad, supongo. Cuando dejé la Fleetway para ir por libre hace dos años, escribí unas cuantas cosas y las envié. Nunca esperas que te lo acepten todo, claro, pero el caso es que se aceptó todo lo que mandé. Envías una propuesta y estás dos meses sin saber nada. Un buen día, suena el teléfono, y es DC, que quiere que le hagas *The Demon*, así que te lías con ello. A la semana siguiente, llama Marvel y me pide que le haga *Robocop*. Siendo un "free-lance", un trabajador por libre, no rechazas el trabajo. Pero pronto todo el mundo empezó a

Dibujos de Robocop: Joe Chiodo. Dibujos de Lobo: Simon Bisley. Dibujos de Batman y The Demon: Norm Breyfogle

Todos los personajes y arte de *Batman, Lobo, Demon y L.E.G.I.O.N.*: © y ™ DC Comics Inc. 1990

Arte: Norm Breyfogle

"DC está preparando una gorda para la introducción de un nuevo personaje sorpresa".

llamarme y a pedirme cosas. Parecía que se habían puesto de acuerdo. Claro que es mejor mucho trabajo que ninguno.

CS: –Has comentado que no eres un gran fan de *Robocop*. Siendo así, ¿por qué aceptaste hacerlo?

GRANT: –Había hecho un par de cosillas de relleno para Marvel, un número de *Estela Plateada* y una historia de *Nick Furia*.

"Y me preguntaron si quería hacer algo más importante para ellos; no tuve tiempo para pensármelo. Gregory Wright, el editor, me pidió que elaborara una propuesta para *Robocop*. Por aquel entonces, era la única propuesta de trabajo serio que me habían hecho, así que si quería hacer curriculum, tenía que pasar por el tubo. No me gustaría que me clasificaran como autor exclusivo de DC, aunque no quiero que nadie malinterprete esto, y piense que estoy a disgusto con esta empresa. Simplemente, también quería hacer algo para Marvel, y *Robocop* fue lo que me ofrecieron. Yendo por libre, cuanto más terreno abarques, tanto mejor.

"Hice la propuesta, y pensé que no la aceptarían, porque era demasiado a lo Juez Dredd; claro que Robocop es muy similar a Dredd. Lo malo es que les gustó. Cuando me lo dijeron, me hicieron notar que era mi trabajo en *Detective Comics* (una serie editada en los EE.UU. y protagonizada por Batman) lo que les había gustado, y que querían que los tiros fueran por ahí.

"Poco después me dijeron: "Bueno, este puede ser tu estilo, pero no es nuestro estilo. ¿Podrías reescribirlo?" Mi punto de vista sobre el personaje no era el de Marvel.

CS: –Parece un personaje difícil, porque viene del cine y no es un cómic establecido, y parte del éxito o del fracaso de algo así es poder captar al público de la película.

GRANT: –Justo. En este sentido, *Robocop* es arriesgado. El público de la película es más bien adulto, debido a que todos la califican como "violenta". El cómic podía haber sido ultraviolento, no me hubiera importado escribirlo así. Pero eso no lo hubiera aceptado Orion Pictures, que posee los derechos, y que está teniendo mucho éxito con la serie de dibujos animados, que va dirigida a un público más joven.

"Es lo mismo que ocurre con Batman: quieres conservar a los lectores adultos, pero a la vez procuras no cargar las tintas, para que los padres no se molesten si su hijo lee el cómic. Y las aventuras de Robocop parecen ser muy populares entre

Arte: Simon Bisley

los más jovencitos. Mi sobrino, por ejemplo, tiene once años, y Robocop es uno de sus personajes favoritos.

"También sus amigos son grandes fans del poli metálico.

CS: –¿Y tú no lo eres?

GRANT: –Me gustó mucho la primera película y me lo pasé de miedo adaptando el guión de Frank Miller de la segunda, que es fantástico. Pero el Robocop de Marvel no es el del cine. El problema es que no puedo encontrar el alma de Robocop y no sé dónde buscarla. Así que hago lo que puedo.

CS: –Pero tú dices que es muy parecido al Juez Dredd, que es un personaje sobre el que has escrito muchísimo...

GRANT: –Sí, pero no puedo entender la motivación de Robocop más allá de los elementos básicos. Dredd es muy fácil de entender: le han lavado el cerebro con todo eso de la ley y el orden, y tiene poca conciencia. Básicamente, es el guardián de un régimen de derechas. ¿Qué es Robocop? Es un cerebro humano metido en una máquina. Hubiera sido feliz de haber podido llevar adelante mi propuesta: un diálogo entre el cerebro humano y el cerebro electrónico. Por desgracia, Marvel planea resucitar a *Deathlok*, y quieren utilizar ese truco, así que tuve que abandonar la idea. Creo que le hubiera dado más profundidad al personaje. Tengo ciertas dudas sobre un robot de dos toneladas.

CS: –¿Qué es, pues, lo que te llevó a intentarlo y lo que ha mantenido tu interés?

GRANT: –Cuando descubrí que era el cómic favorito de mi sobrino, vi la diferencia. Eso fue lo que me dio la perspectiva necesaria: escribo para niños de 11 y 12 años. Es adecuado para chavales que no pueden ir a ver la película. Normalmente, no escribo los cómics para los fans, los escribo para mi propio disfrute. Pero cuando supe cuál iba a ser mi público, vi que me podía divertir más. Pero pienso dejarlo en el número 10.

CS: –¿Por qué? ¿Crees que no puedes llevarlo más lejos?

GRANT: –Hay varios motivos. Sí, hay un límite sobre lo que puedo hacer por la serie, pero la principal razón es el tiempo. Trident me ha avisado que hay luz verde para *Apocalypse*, y eso es algo en lo que quiero estar metido. Para ello, he de dejar algo, y Robocop es una de mis últimas prioridades. Cuando se lo dije a Greg Wright, él me contestó que también dejaría de ser el director de la serie a partir del número 10. Nos vamos los dos.

CS: –Muchos de los personajes que escribes son bastante hoscos. ¿Dónde encaja pues *L.E.G.I.O.N.90*? Es bastante más suave...

GRANT: –*L.E.G.I.O.N* es para mí un buen modo en que apartarme de todo lo otro. Es una de las pocas ocasiones que tengo para trabajar con alguien, porque Barry Kitson vive cerca, y nos estamos telefoneando constantemente. Somos amigos y compañeros, y de paso esto me sirve para hacer vida social. Siempre ando buscando, cada par de meses, un día para reunirnos y planear a dúo los próximos números.

"Cuando era joven, leía cosas como *La Legión de Superhéroes*. La verdad es que no me gustaban. Odiaba los personajes como Camaleón. Estas cosas no funcionan conmigo, y DC lo sabe, pero la única razón por la que me hice cargo de *L.E.G.I.O.N.* es que era lo primero que me dieron al dejar la Fleetway, y claro... Después de decir esto, diré también que colaboré en los 12 primeros números con Keith Giffen, y me gustó su trabajo. Es un gran narrador. La serie ha crecido, y estoy muy contento con algunos personajes.

CS: –No tienes fama de guionista "de equipos".

GRANT: –Sí. Casi todos mis personajes trabajan solos: Batman, Juez Dredd, Robocop...

"Y los comprendo mejor a ellos que a los grupos de héroes. Tengo un gran respeto por los guionistas como Keith, que son capaces de meter a 30 personajes en una historia. *L.E.G.I.O.N.* es el único cómic colectivo con el que he tenido que ver. La infernal dinámica interna del grupo lo hacía más interesante que el

Arte: Lee Sullivan/Bob McLeod. Todo el arte de *Robocop*: © y TM de Orion Pictures 1990.

"Esto sonará mal, pero me gusta la violencia... digamos mejor que me gusta la acción", admite Grant, que termina su trabajo con Robocop y se vuelve con Lobo.

***Demon* fue una de esas propuestas que Grant no esperaba fueran a aceptarle.**

A Grant le resulta más fácil escribir sobre Batman que sobre ningún otro personaje, por el aprecio que le tiene.

argumento en sí. Ha sido una experiencia provechosa.

CS: –¿Qué hay planeado para la serie?

GRANT: –Bueno, no puedo entrar en detalles, pero para el final del segundo año, nos cargaremos a uno de los personajes principales, en el sentido literal del término: no volverá a aparecer. En los cómics, cuando algún personaje muere, suele resucitar más tarde. Aquí, no. Nosotros pensamos: "Matemos a algún personaje, en pro del realismo. Hagamos algo dramático."

CS: –¿Cómo te sientes acerca de ello?

GRANT: –Triste. Me había encariñado con el personaje. *L.E.G.I.O.N.* puede ser un cómic muy violento. Esto sonará mal, pero me gusta la violencia... digamos mejor que me gusta la acción.

"Y en una historia violenta, siempre acaba muriendo alguien. Me gustan las películas de acción, con persecuciones de coches, tiros, artes marciales, todo eso. Eso es lo que veo para relajarme. Y quiero lo mismo en los cómics. Hemos tenido bastante acción en los cómics y varios personajes han quedado bastante machacados, pero los han regenerado mediante poderes alienígenas o tecnología. Pensamos que tendría sentido que alguno muriera.

CS: –¿Qué más va a pasar?

GRANT: –Meteremos algunos tipos nuevos. Tenemos a Lady Quark. Y Capitán Cometa. En un primer momento, íbamos a incluir a Adam Strange en el grupo, y ya tenía tres guiones con él. Pero entonces Richard Brunning hizo la serie "prestige" y DC nos hizo cambiar de idea, porque habíamos redefinido al personaje. Necesitábamos un personaje espacial nuevo, y el director, Art Young, nos brindó al Capitán Cometa.

CS: –¿Y qué tal la miniserie de *Lobo*? Ha habido bastante cotilleo sobre ella en los últimos meses.

GRANT: –Al parecer, DC la está promocionando como una de las grandes miniseries del año. Simon Bisley, el dibujante, que probablemente sea más conocido por Slane, que aparecía en la revista *2000 A.D.*, ha hecho un buen trabajo. Ha logrado reflejar la psicosis del personaje.

CS: –¿Cuál es el argumento?

GRANT: –Dox ha enviado a Lobo, como agente de L.E.G.I.O.N., para recoger y escoltar a un prisionero. Lobo descubre que es la persona a quien más le gustaría matar, su antigua profesora. Ella es una delincuente acusada de muchos fraudes.

Uno de ellos ha sido escribir la biografía no autorizada de Lobo. Durante cuatro números, alternaremos el cómic con extractos de la biografía, con lo que ahondaremos en el personaje. Siendo un hombre de palabra, Lobo la escolta. Por desgracia, a ella la persigue la "Liga Paramilitar de Ancianas por la Decencia" (lo digo en serio). Lobo ha sido engañado por un corrupto régimen policial y mata a la líder de la Liga, por lo que también andan tras de él. Además, ha destruido una estación de servicio espacial de camiones, y un montón de camioneros del espacio quieren sacarle la piel a tiras.

"Para complicar las cosas, tenemos a una banda de Angeles del Infierno espaciales, que imitan a Lobo, por lo que se ponen de su parte. Y algún que otro más quiere dejarlo seco. Alguien me pidió que describiera este guión, y yo le dije que era como la película *El mundo está loco, loco, loco*. Tiene a ese montón de personajes persiguiéndose los unos a los otros, y haciendo muchos destrozos a su alrededor. Es todo un paseo por la psicosis de un hombre.

CS: –¿Qué hay planeado para Batman?

GRANT: –Para cuando la gente lea esto, casi estará terminada la tercera parte de *Identity Crisis (Crisis de identidad)*. Entre otras muchas cosas, viajaremos a la psique de Batman.

"Y, por lo que sé, DC está montando una gorda para la introducción de un nuevo personaje sorpresa. También aparecerá Sarah Essen, la mujer policía con la que Gordon tiene un lío, y que aparece en el *Año Uno* de Miller. Seguramente, va a comvertirse en un personaje importante en el futuro de la serie. Además, Batman tendrá un asistente en materia de armamento, un consejero más que un compañero de lucha.

"Para el número siguiente a este, no sé quién será el villano, aparte del colesterol, porque Gordon va a sufrir un infarto. No será mortal, aunque aún no estoy seguro. Después de eso, sólo sé que Catwoman también volverá a aparecer...

CS

(Continuará en el próximo número, con... ¡Batman y el Juez Dredd unidos por primera vez! ¡El último americano, Demon y mucho más!)

Flash en el universo de la tele

Sin ser, exactamente, el mismo velocista de los cómics, Flash *hace su debut en la tele.*

Por Marc Shapiro

El veterano dibujante y guionista Howard Chaykin se despertó una buena mañana. Se metió en el coche, se pasó por el gimnasio, llegó a su oficina y se sentó delante del ordenador. Entonces se le ocurrió:

–¡De repente me di cuenta! ¡Oh, Dios, por primera vez en 15 años, tenía un trabajo!

La función de Chaykin, junto a su habitual colaborador John Moore, era ser el asesor creativo de *Flash*, el proyecto más reciente, y más ambicioso, para llevar a la pantalla pequeña, de un modo digno, a un héroe venerado del cómic.

Al menos, así es como está tomando cuerpo la cosa. Pues, en el momento de escribirse ésto, Chaykin, si bien está volcado sobre el proyecto, sólo contaba con el episodio piloto y "un guión muy bueno que hemos escrito John y yo, y que presentaré el lunes", como únicas bazas.

–Hasta que salgamos a antena y se pasen un par de episodios, no sé cómo irá todo. Lo que intentamos es crear un nuevo género para la TV; nada que se parezca a *The Incredible Hulk (La Masa)*, o a la vieja serie de *Batman*. Hemos tenido multitud de problemas, porque estamos abriendo un nuevo camino. Te voy a ser sincero: hasta que vi proyectar el piloto, no entendía por qué, de la amplia galería de personajes de la DC, se había elegido a Flash. Ahora, ya lo sé.

"Flash es un personaje razonablemente sencillo, sin dobleces. Con una habilidad muy accesible –razona–. Para que la adaptación del cómic a la televisión tenga éxito, el público tiene que reconocer al instante a sus héroes. No vamos a tratar de meterles en el coco a los espectadores 50 años de las aventuras del personaje. Y a los telespectadores les importa poco que Jay Garrick fuera el Flash original, o cosas por el estilo.

Escrita y producida por Paul de Meo y Danny Bilson, *Flash* llamó la atención del jefe del departamento de variedades de la CBS, Jeff Sagansky; la razón fue un proyecto de piloto anterior del dúo De Meo-Bilson, *Unlimited Powers (Poderes ilimitados)*, acerca de un cuarteto de superhéroes. En este primer intento, aparecía Flash (distinto del actual), la hija de Green Arrow (Flecha Verde, publicado en España por Zinco), el sobrenatural Dr. Occult y Blok, un miembro tardío de la *Legión de Superhéroes*.

–Era una historia en la onda de *Watchmen*, sobre una sociedad futura en la que los superhéroes están proscritos –cuenta De Meo–, pero como era demasiado para la tele, se quedó en nada. Aunque, cuando Jeff Sagansky llegó a la CBS,

John Wesley Shipp en el nuevo Flash de la CBS

le gustó la idea de desarrollar una serie sobre uno de los personajes, y nos quedamos con Flash.

El episodio piloto, escrito por De Meo y Bilson, parece haber sido calcado de los antiguos cómics, realizados por Gardner Fox y Carmine Infantino. Barry Allen, químico de la policía de Central City, trabaja una noche en su laboratorio. Un rayo cae sobre el edificio, y hace detonar un compuesto experimental en el que está trabajando. La acción conjunta del producto químico y del rayo alteran el metabolismo de Allen, que adquiere supervelocidad.

Mientras Allen empieza a sacar partido de su nuevo poder, una banda de terroristas motorizados, liderados por el demente Pike, planean destruir Central

Mezclando unas historias con otras, Flash/ Barry Allen (Shipp) buscará la ayuda de la novia de Wally West, Tina McGee (Amanda Pays), para controlar su supervelocidad.

City y a su Cuerpo de Policía. Cuando el hermano de Barry es asesinado por la banda, la combinación del accidente y la muerte del policía dan vida al luchador del crimen Flash.

John Wesley Shipp interpreta a Barry Allen/Flash. Paula Marshal es su sufrida novia Iris, que no aparecerá en todos los episodios. Amanda Pays (que actuó en *Max Headroom*) es la científico Tina McGee, y el notable actor de carácter M. Emmet Walsh (ya se le vio en *Blood Simple* y *Blade Runner*) es el padre de Barry.

A la cabeza de la parte técnica está David Stipes (artífice de *"V"*), y suyo es el equipo que hará relampaguear a *Flash*. Dave Stevens, que equipó a *The Rocketeer*, ha diseñado el traje del héroe; Robert Short (antes en *Bitelchus*) lo ha realizado. Al frente del departamento creativo tenemos a Bilson y De Meo, con Chaykin y Moore, y dos meritorios de la serie *Alien Nation*: Steve Mitchell y Craig Van Sickel.

Hay "pedigree" de sobras en la serie, pero el aficionado al cómic sabe que eso no basta, pues también había muy buenas intenciones detrás del pato *Howard (Howard, un nuevo héroe)*, y ya se sabe lo que pasó... Chaykin sabe, de sobras, que a esto hay que darle un tratamiento fiel.

–Sé que todos supondrán, inmediatamente, que lo que hará la tele es convertir esto en algo como el *Batman* del 67. Y, sí, habrá humor en *Flash*, pero no será ese humor tonto e insípido que se ríe de los personajes. Barry Allen es un personaje intenso y problemático. No es la versión Adam West de Bruce Wayne.

Chaykin reconoce, por otra parte, que la serie no será un reflejo exacto del personaje de cómic.

–Nunca he estado muy seguro de que hubiese demasiado personaje en el cómic de *Flash*. Para mí, lo único que le distinguía es que llevaba el pelo cortado a cepillo. El personaje que nosotros presentaremos mostrará una parte más adulta de los cómics.

"Para empezar, el aspecto de John Shipp es bastante definido. Basta mirarle para comprender que no estamos haciendo una serie infantil. Un aspecto muy adulto que hemos explotado es el que la velocidad de Flash es a la vez un don y una maldición. El precio que Barry Allen tiene que pagar por su velocidad es un elemento muy importante de la serie. Lo que tenemos en este Flash es a un tipo duro, oscuro, más bien siniestro, y bastante fiel a la ética de los cómics contemporáneos.

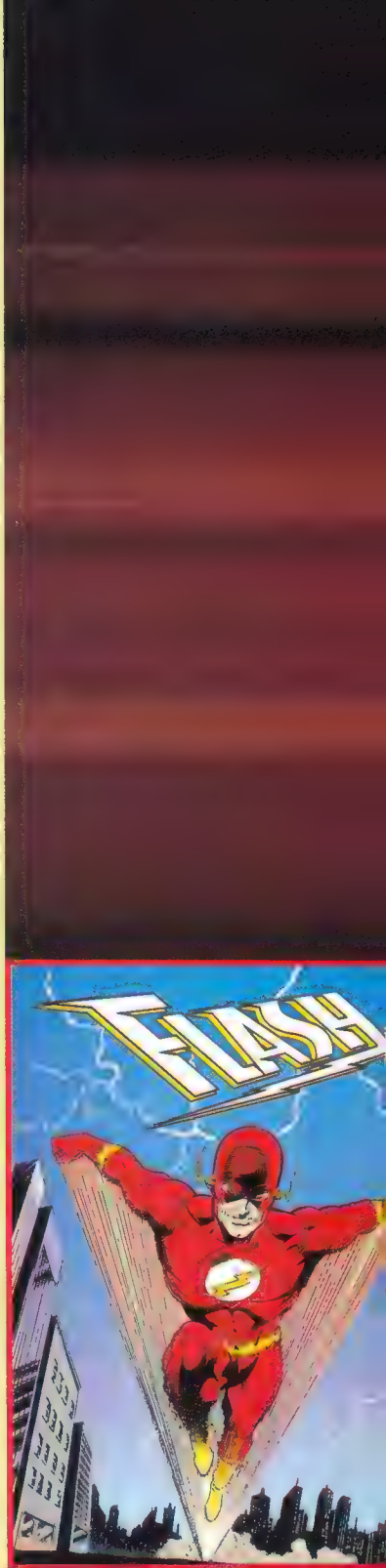
El productor Bilson apoya las declaraciones de Chaykin, describiendo al personaje de *Flash* como "intenso y peligroso".

–Créeme, cuando Barry es alcanzado por el rayo, se golpea con los muebles y cae inconsciente, la gente se sentirá incómoda. Y desde luego, no se van a reír.

Lo que los viejos seguidores del cómic *Flash* notarán es que los productores han ido por libre, y no han seguido muy de cerca las últimas encarnaciones del personaje en los tebeos. En éstos, Barry Allen fue asesinado hace varios años; e Iris, con la que se había casado, fue resucitada para *Crisis on Infinite Earths (Crisis en Tierras Infinitas)*, y aparentemente volvió a evaporarse junto con su hogar de tiempos futuros. En el actual *Flash*, Wally West, anteriormente Kid Flash, es el novio de Tina McGee.

Chaykin justifica la mezcla asegurando que "para la serie, se ha tomado lo mejor del material disponible". Bilson se centra en Barry Allen "porque Wally West siempre nos fue un poco incomodo". De Meo les respalda, admitiendo que el *Flash* televisivo es la suma total de diversos elementos.

–En esencia, hemos basado la serie en



Arte: Greg LaRoque y José Marzán. Colores: Tom McGraw

Arte y personajes de Flash: © y TM 1990 DC Comics Inc.

Barry Allen, en el sentido de que él es el policía de Central City que sufre el accidente y obtiene los poderes. Pero hemos jugado con algunos factores: Hemos mantenido a Iris en la vida de Barry pero no es un personaje capital. Hemos incluído a Tina en el "período Allen", y le hemos dado un poco más de protagonismo en la carrera de Flash. También hemos añadido la impredictibilidad del Flash de Wally West, la necesidad de comer y descansar mucho, y se lo hemos apuntado a Barry. La serie es una mezcla de cosas, pero el personaje está basado en lo que creemos que es la versión "clásica" de Flash.

El reparto de esta versión clásica fue uno de los mayores problemas. Chaykin siempre vio a Flash interpretado por Martin Milner, coprotagonista, junto a Kevin McCord, de *Adam-12 (Patrulla 12)*; pero como Milner no estaba disponible, Bilson y De Meo tomaron cartas en el asunto.

–Había mucha gente dispuesta a hacerlo –dice De Meo–, pero cuando vieron el traje, muchos dudaron, pues creían que con él puesto se verían estúpidos. Pero con Wesley Shipp, tuvimos suerte. Está entusiasmado con el papel y físicamente era lo que estábamos buscando.

Claro que, con este traje, cualquiera puede verse con un aspecto formidable. El uniforme de Flash, desde la máscara a las botas, con su musculada forma, sigue muy de cerca el prototipo de traje esculpido utilizado por el *Batman* cinematográfico, el año pasado.

–Los productores dejaron claro que debía tener un toque siniestro, y que no debía parecer un tipo cualquiera con calzoncillos largos –nos dice Short, el constructor del traje–. Querían algo que pareciese un maquillaje de efectos especiales.

Short recibió sus instrucciones y se puso al trabajo. El resultado es un traje que, con posibles mínimas modificaciones, espantará a los enemigos de Flash. Short comenta las particularidades de su creación:

–Cubrimos a John con un traje de gomaespuma, y esculpimos los músculos sobre los suyos propios. Luego le aplicamos un sellador electroestático de nylon, rociándolo sobre la goma y el

Fotos de la creación del traje de Flash: cortesía Bob Short, Dan Harary

El nuevo diseño de traje de Dave Stevens para Flash fue utilizado por el técnico en efectos especiales Bob Short para crear algo más amenazante que un tipo vestido de mallas ajustadas.

Doug Turner finaliza el trabajo en una de las botas. Nótese la máscara de la derecha, en la que Short trabajó especialmente para darle una mueca permanente.

Don Matheson, del equipo de Short, trabaja en la insignia de látex de Flash.

Arte del traje: Dave Stevens

espandex, creando una superficie de recubrimiento que sella todo el exterior del traje; y, cuando esto es filmado, presenta una sensación de extraña textura, que hace difícil adivinar de qué está hecho.

Hacer mover a Flash a la velocidad de la luz y que esto sea tal y como se ve en el cómic, fue tarea del director de efectos especiales David Stipes, que reconoce que ha tenido que acudir a los cómics como documentación.

–En los cómics, cuando Flash corre, ves una especie de banda y una mancha de color, y en medio, las posturas clave de Flash en movimiento. Esos son los elementos que imitamos en la serie.

Esa sensación de velocidad se consigue filmando a Flash sobre una pantalla negra. La cámara vá a marcha lenta, por lo que parece que se mueve a supervelocidad. La filmación de Flash en movimiento se superpone a la imagen real del fondo, y se pinta la banda roja. Según Stipes, todo esto se hace mediante cámaras.

–Utilizamos exposiciones con el obturador más largo, en lugar de mucho lapso de tiempo. Eso es lo que acelera las cosas –dice Stipes.

"Luego retrocedemos y añadimos lo que nosotros llamamos efectos vídeo. Pasamos una serie de fotogramas en los que se ve cómo la persona va desapareciendo, y así tenemos una especie de imagen remanente.

Claro que Flash tendrá que moverse a hipervelocidad si es que ha de vérselas con todos los villanos que los guionistas le tienen preparados. Estos enemigos, en muchos casos, también saldrán de los cómics, y tendrán todo el aspecto de Weather Wizard (El Mago del Tiempo), The Trickster (El Truquitos) o Pied Piper (El Flautista). Pero De Meo avisa que estas buenas piezas no se comportarán de manera predecible. Los fans tampoco deberán esperar que sean actores famosos como en Batman, ni los vulgares malos sin gracia de la serie de TV de *Superboy*.

–Hemos adaptado a los villanos igual que a Barry Allen. Si hay un criminal disfrazado en la ciudad, debe tener unas razones específicas para vestir así. Aunque los villanos están copiados del cómic, los hemos desarrollado bajo nuestro prisma particular.

Así que este *Flash* de la tele parece ser una buena idea, pero la pregunta sigue latente: ¿por qué Flash y no Congo Bill o Green Arrow? Chaykin hace notar que llevar a la TV a Green Lantern (Linterna Verde) o a Hawkman sería meterse en "una pesadilla de efectos especiales". De Meo, por el contrario, nos pinta a *Flash* de un color mucho más rosa.

–Pienso que hacer *Flash* para la TV es, hoy por hoy, una buena idea. Tenemos la tecnología necesaria para presentarlo igual que en el cómic. Podemos mostrar las borrosas imágenes de supervelocidad de una manera creíble. También podemos mostrar otros aspectos de Barry Allen que no sean la lucha contra el crimen.

Bilson recalca la principal meta de las mentes pensantes que hay detrás de *Flash*:

–Para que la serie funcione, tiene que ser creíble. No podemos burlarnos de nuestra fuente de inspiración. *Flash* es un asunto serio. La gente lee cómics como *Flash* porque quieren creer en lo que están leyendo. Nuestra serie es creíble en su intensidad, en su sentido del peligro y en su acción: todo lo que hace interesante un cómic.

Pero la cuestión es aún si la serie *Flash* tendrá la suficiente audiencia. Cuando se escribió este artículo, *Flash* coincidía en horario con *El show de Bill Cosby* y *The Simpsons* (serie de dibujos animados de próximo estreno en nuestro país, avalada por un éxito clamoroso en los EE.UU.). De Meo y Bilson reconocen la competencia, pero esperan que *Flash* tenga fuerza suficiente para salir airoso del trance.

Chaykin, mucho más realista, admite que tiene miedo de que *Flash* sea en realidad un suicidio, visto que debe enfrentarse a estos "enemigos":

–Me horrorizó el horario de programación; lloré como un niño cuando lo supe. Pero luego pensé que el competir con estas series nos haría mucho más duros. Si perseveramos en nuestra actitud, ¿quien sabe?, puede que salgamos vencedores.

Arte de las *Tortugas*: © 1987 Mirage Studios

Los padres de las criaturas

Los creadores de los famosos reptiles ninja responden a sus detractores.

Por Will Murray

Cuando Kevin Eastman y Peter Laird formaron Mirage Estudios en 1983, sólo eran dos aficionados al cómic que malvivían dibujando portadas de discos y libros, y, de cuando en cuando, dibujando alguna historieta. Mientras llegaba el encargo de sus vidas, crearon a las Tortugas Adolescentes Mutantes Ninja. Esta original parodia sobre *Ronin* de Frank Miller (publicado por Zinco) y los *X-Men* (publicado por Forum)... con una pizca de *Cerebus* para darle sabor, atrajo la atención de la UPI. Al éxito repentino le siguió una legión de imitadores (los Hamsters Radiactivos Cinturones Negros, los Hurones Geriátricos Kung-Fu, por sólo citar un par), muchos de los cuales han pasado sin pena ni gloria.

Foto cortesía de Eastman y Laird.

"¿Por qué tortugas?", piensan Laird (derecha) y Eastman. "Podían haber sido cualquier cosa".

COMICS SCENE pidió a la famosa pareja que recapitularan sobre sus "hijos" y expusieran sus problemas...

COMICS SCENE: –¿Quiénes sois y de dónde venís?

PETER LAIRD: –Kevin y yo nos conocimos siendo muy jóvenes, en Massachussets, en 1982. Nos unimos porque teníamos los mismos intereses en materia de arte. Yo hacía dibujos, muy mal pagados, para diversos periódicos y revistas, y Kevin trabajaba en un restaurante en Maine.

KEVIN EASTMAN: –Yo siempre quise hacer cómics.

CS: –¿Como empezó Mirage Studios?

PL: –Kevin hizo un dibujo de un robot a partir de un boceto mío a lápiz. Lo cogió e hizo una pintura a todo color con él. Quedó de maravilla. Lo miramos y pensamos que podíamos formar un estudio y trabajar juntos en serio. Nos sentamos en una pizzería a pensar el nombre de la compañía, y se nos ocurrió lo de Mirage.

CS: –¿Qué son las Tortugas Ninja?

KE: –Las Tortugas Ninja son cuatro tortugas, mutadas por una sustancia radiactiva. Han sido entrenadas por otro animal mutante: Splinter, una rata, en el arte del Ninjutsu, la disciplina ninja. Sus nombres son Donatello, Leonardo, Michelangelo y Rafael, nombres tomados por su mentor de un libro de arte del Renacimiento que encontró en una cloaca.

PL: –No son como Spiderman, que va de ronda todas las noches en busca de ladrones de bolsos o asesinos. Lo que intentan básicamente las Tortugas es sobrevivir. Su existencia no sería aceptada por la sociedad, porque son animales mutantes. Los enjaularían y los diseccionarían; así que vagan entre las sombras, y sólo interaccionan con los humanos cuando no hay otro remedio.

CS: –¿Como las creásteis?

KE: –Una noche estábamos trabajando en *Fugitoid*, e hice un bosquejo de una tortuga con una máscara y una espada en la mano; Pete hizo una versión modificada. Pensamos que ya que hacíamos una, ¿por qué no cuatro? Hice un dibujo a lápiz de cuatro tortugas, cada una con un arma. Yo propuse lo de Tortugas Ninja, y Pete añadió lo de Adolescentes Mutantes.

CS: –¿Y por qué tortugas?

PL: –Es una manía como otra. A los niños les encantan las tortugas: mucha gente es como ellas. Podían haber sido tortugas, canarios, gatos...

CS: –Si las tortugas fueran desnudas y sin armas, ¿cómo las reconoceríais?

PL: –Uno tendría que conocerlas muy bien.

KE: –Puede que ese sea el mayor de nuestros fallos de diseño, pero lo cierto es que no reparamos en ello cuando lo hicimos. Les dimos armas y personalidades que se ajustaran a sus armas. Pete y yo tenemos cada uno nuestra tortuga favorita, pero eso es algo de lo que ni nos preocupamos entonces... ni se nos ocurrió pensar: "Je, sin armas, todas son iguales"

¿Tienes problemas para distinguir a las Tortugas? Si no fuese por las armas, ni Eastman ni Laird serían tampoco capaces de hacerlo.

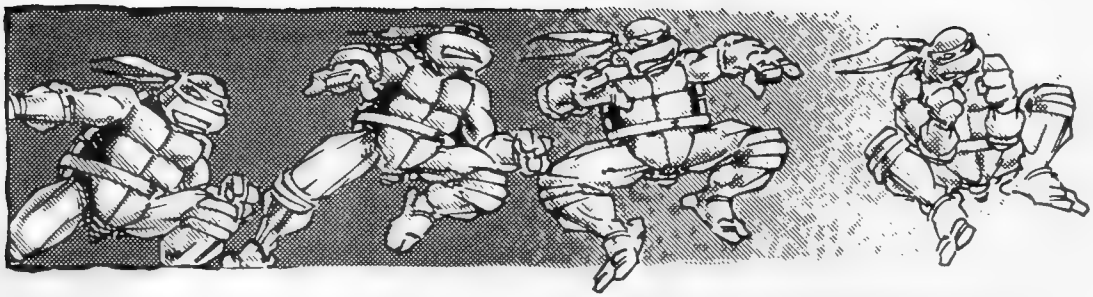
CS: –¿Habéis pensado en modificar el diseño?

PL: –Lo hemos considerado, y hemos hecho diferentes uniformes nuevos, que puede que sean dados a conocer en el futuro o puede que no.

KE: –Nos encantan tal como son.

CS: –Has dicho que cada uno tiene su favorita. ¿Cuáles son?

KE: –Las mías, personalmente, son Rafael y Leonardo. Leonardo es el líder. Es sensato, de mente rápida, al que siguen los demás cuando hay problemas. Me gusta Rafael porque es con el que Leonardo pasa más tiempo intentando que mejore: Rafael es una bestia, un auténtico salvaje. Se mete en la pelea y origina problemas.



Al contrario que los héroes normales, sus padres nos dicen que las Tortugas intentan sobrevivir, porque si las cogiesen, las enjaularían y las diseccionarían.

PL: –Mi favorita es Donatello, por dos razones. Le gustan los inventos, y siempre está liado con cosas de electrónica y ordenadores. Y usa un bastón, que siempre ha sido mi arma favorita.

CS: –¿Hay un "lado negro" para vuestro éxito?

KE: –Me alegra que me lo preguntes. Lo peor de nuestro éxito es que estamos de trabajo hasta las cejas. No tenemos tiempo para la familia ni los amigos. Estamos constantemente dibujando algo de las Tortugas, para nuestros propios cómics, o para los juegos de rol de Palladium.

CS: –¿Habéis leído alguno de los pastiches sobre las Tortugas de los que han invadido el mercado?

KE: –No. Al principio, me leí los primeros, los Hamsters Radiactivos Cinturones Negros. Era alentador que a alguien le gustara tanto nuestro material como para imitarlo. Creíamos que era majo, original... y de pronto hay quince o veinte otras series. Todos se fueron a pique. La primera edición de las Tortugas vendió mucho, y había gente que quería dinero rápido.

PL: –Yo los he hojeado, pero no son demasiado interesantes. Iremos a alguna presentación, y la gente dirá "Mira, esos dos son los que lo empezaron todo". Y les contestaremos: "No, nosotros hicimos un cómic propio, y los demás empezaron con esto. Son ellos los que nos están copiando a nosotros."

CS: –¿Qué planes tenéis para el futuro?

PL: –Nuestra buena nueva es que dejamos Nueva York. Los acontecimientos del número diez de la *Tortugas* las han echado de la ciudad. Se trasladarán aquí, a Northampton, Massachussets. Eso nos permitirá tener un interés regional. Y eso es algo que no se suele hacer en cómics.

KE: –Sí, las enviaremos a combatir el crimen en Northampton y Springfield. Hemos estado haciendo fotos los dos últimos meses. Estamos averiguando qué derechos tenemos para usar nombres comerciales sin meternos en demasiados líos.

CS: –Hace poco que habéis hecho un "cross-over" entre *Tortugas Ninja* y *Cerebus*. ¿Trabajáis en algo más por el estilo?

KE: –Puede que haya uno con *Flaming Carrot (Zanahoria Flamígera)*. Puede que Bob Burden haga una historia con la Zanahoria y las Tortugas. Sólo es cuestión de fechas. Bob está muy ocupado, y nosotros también.

CS: –¿Y qué hay de las Tortugas en otros medios?

KE: –Bueno, están la película y los dibujos animados...

PL: –Es maravilloso. Nos llaman constantemente de la compañía que hace

En el número diez (USA) de sus aventuras, las Tortugas, junto a su maestro Splinter y su amiga April, dejan Nueva York para luchar contra el crimen en... ¿Northampton?

los juguetes y nos piden que desarrollemos nuevos personajes. Les estamos enviando dibujos constantemente. Nos encanta. No tenemos tiempo ni para rascarnos.

CS: –¿Estáis muy metidos en la serie de dibujos animados de la tele?

KE: –Supervisamos lo que pasa ella. Sugerimos cosas, miramos los guiones y los aprobamos o no. Pero no hacemos los dibujos.

CS: –Tenéis una manera muy peculiar de trabajar, ya que ambos compartís las tareas de guión y dibujo. ¿Cómo os las arregláis?

PL: –Empezamos con la idea básica de una historia. A uno se le ocurre una base mínima, y el otro la bosqueja. A partir de aquí, ya va a la mesa de Kevin.

KE: –Yo hago los bocetos: el encaje de las figuras, la acción, lo que va a pasar paso a paso, viñeta a viñeta y página a página. Peter lo retoma ahí y hace el guión. A partir de eso, ambos hacemos el lápiz y ambos damos la tinta. Intentamos hacer la mitad de la página cada uno, por lo que siempre hay mescolanza.

CS: –¿Vuestra colaboración es pacífica, o trae complicaciones?

KL: –Tenemos suerte de que nuestros estilos son muy parecidos, y la mezcla no canta. Pero yo normalmente trabajo en mi casa, y Kevin en la suya, y no podemos decirnos lo que ha dibujado uno al otro; suele pasar que cada uno hace las cosas de una manera. Un buen ejemplo de esto es que Leonardo lleva las fundas de sus espadas a la espalda, pero Kevin tiene tendencia a dibujarlas colgando del cinturón. Nos pasó por alto en los primeros números, en los que la situación cambiaba de viñeta en viñeta.

CS: –¿Os véis haciendo las Tortugas dentro de diez años?

PL: –No lo sé si las haremos entonces. Puede que sufra tortuguitis aguda.

KE: –Estoy de acuerdo con Pete. Ahora nos divertimos mucho. Por lo que veo, no creo que hagamos otra cosa que no sean Tortugas en el próximo par de años. Pero ambos tenemos otros proyectos, otras ideas; sólo hay que buscar tiempo para hacerlas. Pero por ahora... Son nuestros personajes, nosotros los creamos, son divertidos y lo pasamos bien con ellos. Hay muchas historias aún de las Tortugas que queremos contar.

CS: –¿No tenéis la sensación de que las Tortugas son la única cosa por la que seréis recordados?

KE: –Si así fuera, no sería tan malo. Nos han cogido en un buen momento, pero creo que no hemos hecho todavía lo mejor de lo que somos capaces.

PL: –Preferiría que no fuera lo único, pero aún así, no está mal del todo.

KE: –Definitivamente, no. Me encantan los personajes, y creo que hay mucha gente por ahí a la que les gustan también. CS

Para hacer una buena historia sobre las Tortugas

LOS ESCRITORES

Por T. L. JOHNS

Foto: Timothy White

"Lo único en que todos estuvimos de acuerdo es en que no habría sangre en la película, y no la hay", afirma el escritor Bobby Herbeck. Así pues, los sais de Raphael pemanecerán limpios.

Peter Laird y Kevin Eastman, creadores de los personajes, creían que nadie lo intentaría en un millón de años... Pero ha ocurrido. La película *Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Ninja)* está ya en cartel. Y es un filme con actores reales.

Comparada con otras películas, el proyecto *Tortugas Ninja* se montó rapidamente: pasó poco más de dos años desde la idea inicial al producto terminado. Dos de las personas que dieron forma a la película son los escritores Bobby Herbeck y Todd W. Langen. Herbeck dedicó todo el tiempo que pudo a crear una historia que Eastman y Laird aprobasen, mientras que Langen (que escribió el guión final) espera que, gracias a su aportación, la película no sólo llegue a ser una favorita entre los críos, sino que también lo sea para los chicos ya mayores y el público de más edad.

Sin embargo, es posible seguir la pista del auténtico principio de esta película hasta un bastante famoso fan de los cómics, que posee un curioso sentido del humor:

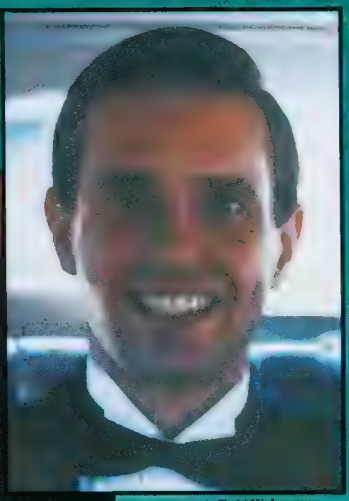
–Un amigo mío, que era el productor y director de los shows especiales del humorista Gallagher, Kim Dawson, me vino con esto de las tortugas ninja –comienza Herbeck–. Y yo, como todo el mundo, pregunté: ¿qué dices de unas tortugas adolescentes mutantes...? Eso, claro, se da especialmente entre los adultos. Los críos ya saben de qué va: dices "tortugas..." y ellos siguen "...ninja mutantes" y lo demás.

"Kim me dijo que Gallagher y su manager Gary Proper habían descubierto el cómic original, cosa que sólo podía hacer un crío, que es lo que en realidad es Gallagher. Y habían intentado conseguir los derechos del cómic, pero no los habían logrado aún, cuando me vinieron a ver.

Herbeck, que es un magnífico humorista y actor profesional que había trabajado en shows de televisión como *Different Strokes*, *The Jeffersons*, *Gimme a Breack* y, más recientemente, *Bagdad Cafe*, siempre había escrito sus propios guiones. Empezó a escribir profesionalmente en las comedias para la tele, en las que su papel era caldear el ambiente para el cómico principal. Pronto empezó a

Ninja hay que ver qué tienen dentro.

EN SU CONCHA



En sus distintas versiones del guión, los escritores Bobby Herbeck (debajo) y Todd W. Langen (al lado) trataron de hacer una distinción clara entre las personalidades de las tortugas. Así, este devorapizzas de Michaelangelo (izquierda) no será el único que sobresalga.

Foto: cortesía Todd W. Langen

Fotos de *Tortugas* © 1988, Northshore Investments Ltd.

Foto: cortesía Bobby Herbeck

vender guiones originales para esas mismas comedias, y trabajó como escritor en la serie *Small Wonder*, durante cuatro años.

–Me encontré a Tom Gray (jefe de los estudios Golden Harvest, la conocida productora cinematográfica) mientras yo actuaba en un club nocturno –continúa Herbeck–. Me preguntó si me escribía mis propios guiones y le dije que sí. Después me preguntó si hacia películas. No, pero sí habia escrito para la televisión.

Herbert y Gray hablaron sobre los proyectos de Herbeck: uno de ellos, *Department Store, the Movie (Grandes almacenes, la película)* saldrá este año. Poco despues, Herbeck y Dawson se encontraron y discutieron el proyecto de las tortugas.

Entonces llegó la reunión entre Herbeck, Dawson y Gray.

–Tardamos tres meses en lograr que Tom, como decimos en el negocio, "se reuniera" con nosotros –ríe Herbeck–. Bueno, lo que sigue es una de mis anécdotas favoritas, y puedo jurar que es cierta. Fuimos a comer, y pusimos las novelas gráficas de las tortugas encima de la mesa. Charlamos sobre las *Tortugas Ninja*, y Kim empezó a hablar de meter estrellas de cine dentro de los trajes. Le pegué una patada a Kim por debajo de la mesa, porque Tom ya estaba pensando en unos sueldos de 10 a 20 millones de dólares. Y dije: "No, no necesitas estrellas, si quieres pueden doblar las voces, pero no necesitas que estén en los trajes". Tuvimos una comida muy buena, y algo así como una hora y media después, Tom dijo: "Bueno, amigos, gracias por vuestro tiempo. Me gustó mucho la comida, pero tenemos tantos proyectos que hacer que creo que esto no nos interesará".

"Se estaba levantando, os juro que ya casi estaba de pie y nos estaba diciendo adiós, cuando comenzó a hojear el cómic, y de repente, se quedó congelado. Cuando vio el color de las viñetas dijo: "Un momento...", y se sentó de nuevo. Le pegué otra patada a Kim por debajo de la mesa y pensé: "¡Dios mio, ya le tenemos! ¡Ahora, hay que ir cobrando el sedal despacito...!" Así que Tom se terminó el libro, nos hizo unas preguntas, y se le hizo la luz: "No creo que tengamos que poner estrellas dentro de los trajes de

James Saito da vida al malvado Shredder (Maestro Triturador). Como en los primitivos cómics, él es el responsable del asesinato del mentor de Splinter, y planea hacer lo mismo con las tortugas y su propio maestro.

Tortuga", aceptó. Eso ocurria en julio de 1988. Lo siguiente que supe es que, llegados a un acuerdo, contrataron a Mirage Studios, a Kevin, y a Peter, y me vi de camino a sus oficinas.

Todd Langen nunca conoció a los creadores de las *Tortugas*, Eastman y Laird. Su única contribución al guión final fue su aprobación del mismo, pero Herbeck trabajó extensamente con el dúo mientras montaba su historia.

–Tardé tres meses en conseguir una historia aceptable para esos tipos –dice Herbeck–. Parte del trato para dejarnos hacer la película era crear una historia que les gustara.

"Entonces, en ese momento, firmarían un contrato diciendo que el bebé ya era nuestro, y que podíamos hacer lo que quisiéramos con él. Lo peor es lo distintos que son uno de otro. Nos poníamos de acuerdo en un punto por la tarde, me iba al hotel y lo escribía por la noche. Al día

Foto: Alan Markfield

Foto: Alan Markfield.

Arte: Kevin Eastman y Peter Laird. Colors: Ryan Brown, Michael Dooney, Jim Lawson. Cortesía First Comics.

"Esto no es Howard el Pato", afirma Langen. Y las tortugas se enfrentarán con quien opine lo contrario.

Foto: Alan Markfield

siguiente, Kevin decia "Sí, sí, me gusta", pero llegué a conocer a Peter lo suficiente como para saber que siempre se quedaba mirando al suelo y sin decir ni una palabra.

"Es el más callado de los dos, el más intenso. Yo le decía: "¿Qué pasa, Peter?", y me respondía: "Bueno, tengo un problema con..." Nos llevó mucho tiempo, porque las tortugas eran sus tortugas. Ellos las habían creado, y tenían derecho a asegurarse de que nosotros comprendíamos cuál era su punto de vista, para que no las violáramos. Trabajé muy a gusto con ellos. Nos entendimos muy bien.

Después de estar una temporada con Eastman y Laird, e investigar sobre el ninjutsu, Herbeck estudió los populares dibujos animados *Teenage Mutant Ninja Turtles*, y leyó todo lo que Laird y Eastman habían hecho con los personajes.

–Encontré, y Peter y Kevin estuvieron de acuerdo conmigo, que si fueras ciego, a la única tortuga que podías distinguir sería a Michelangelo, porque su actitud estaba más definida, especialmente en los dibujos animados. Así que trabajé duro, para darles cuatro pesonalidades diferentes a las tortugas.

Tras completar su investigación, Herbeck voló a Inglaterra para reunirse y trabajar con el director de la película, Steve Barron.

–Estuve en Londres dos meses, haciendo el borrador del guión. Después volví a California, y escribí como si un cuchillo colgase sobre mi cabeza. Tenían tanta prisa por hacerla... –dice Herbeck con un poco de amargura–. Así que es algo que escribí en 30 días, y que no me gustó del todo, pero no tenía más tiempo por culpa del plan de entregas. Metieron a Jim Henson en el equipo cuando yo estaba en Londres, y empezaron a gastar mucho dinero, sin tenerlo todavia. Fue una pesadilla. Cuando llega el guión y empieza la producción, un rodaje se convierte en una locura.

Cuando Herbeck entregó su guión, Langen heredó la locura. Langen, un antiguo ingeniero aeroespacial, había trabajado para varias compañías del sector, incluida la NASA, hasta que se mudó a Los Angeles en 1983. Sus años de escritor, hasta 1986, los pasó escribiendo guiones de media y una hora, como *freelance*. Pronto decidió que ya era hora de dedicarse únicamente a escribir.

–Pensé que tenía la suficiente experiencia como para vivir de lo que escribiera –explica Lange, añadiendo que después contrató a un agente literario. Langen es ahora quien dirige la selección de relatos de *The Wonder Years*, y entró en las *Tortugas* cuando la Limelight Productions contactó con él mientras buscaban "personajes creativos"–. Me pareció un poco raro eso de las *Tortugas* cuando lo oí en *Entertainment Tonight*. Pregunté si iban a hacerlo en dibujos animados, y me respondieron que no, que con personas.

Cuando aceptó el proyecto, también Langen se sumergió en el mundo de los cómics de Eastman y Laird, porque pensó: " que tenía que ser parte integrante de la película". Sin embargo, no vio, deliberadamente, ninguno de los dibujos animados, para mantenerse apartado de lo que llama "ideas para críos". Después de leer la historia de Herbeck, listó los problemas que encontró en ella, y, tras hablar con el director Barron, se puso a reescribirla.

–Quería elevar el nivel por encima de lo puramente para niños. Quería que fuera como los cómics originales, para llegar a los adultos. Me pidieron que hiciera tres cosas: reestructurar el guión, dar más profundidad a los personajes y elevar el diálogo a un nivel más sofisticado.

Saltando a través del agujero de una alcantarilla, April O'Neil (Judith Hoagh) y los espectadores entran en Tortugalandia.

Y comenta Langen:

–Tenía que delimitar claramente las personalidades, hacer una diferenciación más fuerte. En vez de que las tortugas fuesen todas iguales, hacerlas más diferentes. Ahora las cuatro tienen personalidades distintas. Cada una tiene su propia idiosincrasia. Y el humor. Añadí mucho humor.

"Ahora es más una comedia. Es una película muy divertida. Eso quería yo: que quien la viera se divirtiera.

Langen admite que la historia de Herbeck fue un gran comienzo, pero piensa que necesitaba ser depurada:

–Antes, había demasiada narración. Ya en la primera parte de la película, todos se conocían demasiado bien. Ahora, en cambio, el guión es, más bien, un descubrimiento.

"Además, la película es mucho más oscura, menos explícita.

Incluso Herbeck, que pudo ver el guión definitivo de Langen antes de que comenzara el rodaje, dice que es muy parecido a lo que él tenía pensado. A pesar de ello, Herbeck hubiera querido disponer de otra oportunidad para trabajar en el guión.

–Todd llegó, e hizo la segunda revisión –cuenta Herbeck–, lo que no es raro en este negocio. Además, hay que tener en cuenta que ésta era mi primera pelícu-

¿Será ésta una crítica del impávido líder de las tortugas, Leonardo, a la canción rap escrita especialmente para la película?

Foto: Alan Markfield

Foto: Alan Markfield

SPLINTER, APRIL -- TAKE LEO AND GO FOR THE STAIRWAY... WE'LL FOLLOW WHEN WE SECURE THIS FLOOR! LOOKS LIKE THE JUNK SHOP IS OUR BEST WAY OUT!
BACK THE WAY YOU CAME, BUTTHEAD!
UHH... APRIL, I... CAN WALK...

Arte: Kevin Eastman y Peter Laird. Colores: Ryan Brown, Michael Dooney, Jim Lawson, Steve Lavigne. Cortesía de First Comics.

Herbeck afirma que el director Steve Barron llegó a utilizar páginas del cómic como "storyboards".

la. La verdad es que Todd hizo un trabajo fantástico. Realmente se dedicó muchísimo.

"Ha sido un trabajo de equipo. Todd y yo nunca nos vimos, pero hablamos por teléfono. Me ponen en los títulos de crédito porque yo... de hecho todos nosotros, trabajamos mucho. Honestamente, creo que tendrían que decir: Guión de Bobby Herbeck, Peter Laird, y Kevin Eastman y Tom Gray. Si hemos de ser justos con todos, lo cierto es que mucha gente trabajó para cuajar la historia.

"La diferencia entre el guión de Todd y el mío es que, cuando yo lo entregué, era la primera vez que todo el mundo me había pasado toda su información. Todas las aportaciones de todos estaban en mi borrador. Era como un prototipo. Cuando lo tuvieron, lo lógico era que lo quisieran poner patas arriba: querían verlo escrito. Me hubiera gustado volver a reescribirlo después de esa reunión –reflexiona Herbeck–. Pero no hubo tiempo. Trajeron a Todd para la segunda versión, y a Todd le gustaban algunas ideas que surgieron después de que yo hiciera mi versión. Y vieron en ella cosas que no funcionarían, cosas que yo ya había dicho que no funcionarían. No voy a especificar, pero lo cierto es que, cuando las vieron escritas, vieron que no iban.

Herbeck y Langen están de acuerdo en que los lectores fieles de las *Turtles* originales no quedarán desencantados con la película. De hecho, y de acuerdo con Herbeck, el director

Turtles Characters: Copyright 1990 Mirage Studios

Turtles Photos: Copyright 1990 New Line Cinema Photo: Alan Markfield

Los dos escritores no se ponen de acuerdo sobre quién será el verdadero héroe de la película. Langen ve un a un "Han Solo de hoy en día" en el Casey Jones de Elias Koteas (derecha), mientras que el voto de Herbeck es para Splinter. Quizás el vencedor sea el chico perdido, Danny Pennington (Michael Turney).

Steve Barron usó, ocasionalmente, los propios cómics a modo de "storyboards".

Pero otros elementos han sido alterados. Surge un romance entre April O'Neil y Casey Jones (con su máscara de hockey); pero, aún así, April sigue con las tortugas, por las alcantarillas, y Splinter todavía guía a las tortugas a través de este liado mundo.

No se ha empleado ninguno de los conceptos de ciencia ficción del cómic, excepto el del origen de las tortugas. Y ni Herbeck ni Langen pensaron en ningún actor al escribir el guión. En cambio, se esforzaron en hacer a las tortugas tan creíbles como les fuese posible.

–Esto no va a ser otro *Batman*, en el sentido de que yo creo que esa película no tiene alma –observa Langen–. No me importaron un bledo los personajes de la misma. En cambio, en *Tortugas*, el público verá a unos personajes cálidos y humanos.

Por su parte, Herbeck añade:

–Una idea mía que se perdió en el proceso, aunque un poco de la misma aún haya quedado, es el que yo vi a las tortugas como cuatro hermanos, y pensé que, como todos los críos de una familia normal, iban a tener problemas unas con otras. Incluso tenía una escena en la que Rafael se sienta con Splinter, y le dice: "Creo que no me quieres, que sólo te preocupas por Leonardo, no por mí", porque yo había pensado en que Splinter hiciera pasárselo mal a Rafael. Esto me pareció muy real, porque ese problema existe. Pero la escena era demasiado literal, para lo que ellos querían.

"Para ser honesto, lo cierto es que no me dieron tiempo para repasar lo hecho, tal era la presión de las fechas. Pero aún hay muchas cosas, creo, que hacen a las tortugas tan reales para un crío, como para que pueda decir: "¡Ostras, Donatello, yo también tengo este problema en casa!". Y, claro, ese crío podrá ver cómo las tortugas lo solucionan y siguen unidas.

En lo que los escritores no se ponen de acuerdo es en quién es la verdadera estrella.

–Casey Jones puede llegar a hacerse el amo de la película –dice un confiado Langen–. Yo lo veo como un Han Solo de hoy en día. Es él quien gustará a la mayoría. Lleva una máscara de hockey (que le ha valido ser comparado al Jason de *Viernes 13*), pero generalmente la pierde durante la pelea.

Herbeck tiene otro candidato:

–Es Splinter. Te enamoras de él. Es una rata grande, pero la quieres... como a E.T., que a pesar de que es feo, todos lo quieren.

Claro que ahora ya ha llegado el momento de la verdad: la película está en los cines, esperando el veredicto final de los fans y los cinéfilos... y los doce millones de dólares de inversión están en la balanza.

–Alguien dijo que el presupuesto no era suficiente, pero yo no lo vi así –admite Langen–. Sí, se puede gastar más, pero, ¿para qué, si ya tienes una película muy divertida, por menos dinero? Steve Barron ha hecho unas grandes tomas en la película. Tiene un ojo muy bueno para las imágenes: esto no es *Howard the Duck (El Pato Howard)*.

Y, como siempre, aparece la perspectiva de las secuelas. Herbeck ya ha hablado con algunas personas sobre lo que se podría usar en futuras películas. Langen piensa que es "aún muy prematuro el considerarlo", pero dice que él estaría dispuesto a empezar a tratar ideas para una continuación.

–Tiene posibilidades de llegar a ser una pequeña gran película –dice Todd Langen, esperanzado–. En general, estoy muy contento con todo lo que he visto.

Por su parte, Bobby Herbeck reflexiona:

–Es raro, ¿no? Es todo un fenómeno. Quiero decir, ¡si son cuatro tortugas ninja mutantes!

"¿Quién lo hubiera pensado?

Eso verde que hay en la tele

TORTUGAS NINJA®

Ven con los héroes de Kevin Eastman y Peter Laird en unos dibujos animados completamente nuevos y totalmente ninja.

por WILL MURRAY

I HOLD MY KATANA IN A RELAXED READY POSITION. TO MY LEFT, DONATELLO AND MICHELANGELO FOLLOW SUIT WITH STAFF AND NUNCHAKU. RAPHAEL GUARDS MY RIGHT SIDE. I SENSE HIS BODY QUIVERING WITH TENSE ENERGY, WAITING TO BE "TRIGGERED INTO SAVAGE, SLASHING RELEASE!!!

Todo el arte de las novelas gráficas de las *Tortugas* Kevin Eastman y Peter Laird

Todos los personajes de las *Tortugas Ninja*: TM y © 1986, 1987, 1988 Mirage Studios

Las tortugas se han ido a Hollywood. Y han recibido ciertas alteraciones para hacerlas más apropiadas para los dibujos animados.

"Nos gustó mucho", dice Peter Laird, de Mirage Studios. "A mi también", le secunda Kevin Eastman, cocreador con Laird, del superéxito de las *Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Ninja)*. Disfrutamos mucho. Es trabajar en dos niveles. Hay humor sencillo para los críos, y también cosas para adultos.

El dinámico dúo habla de los dibujos animados, puestos en antena, en los EE.UU., a principios de 1988. Y tienen motivos para estar contentos. En 1983, su empresa, Mirage Studios (Estudios Espejismo), hacían honor a su nombre... todo era para ellos cielo azul y horizontes imaginarios. Ahora, gracias al fantástico cuarteto de reptiles de nombres renacentistas, los sueños de Eastman y Laird son tan sólidos como una montaña de oro. Publican dos colecciones de tirada limitada, hay reimpresiones de los títulos antiguos, la empresa Archie Comics edita una versión, de gran tirada, adaptando los dibujos animados para el público más joven, ha salido un juego de rol basado en la historieta, y los altos índices de audiencia de la serie piloto de televisión llevó a la empresa comercializadora de la misma, Group W, a encargar trece episodios más, tras los cuatro iniciales. Y una popular línea de juguetes refuerza al show.

Sin embargo, las tortugas que el público verá en televisión no serán los mismos reptiles que entraron al asalto en el mercado del cómic en mayo de 1984.

Splinter, el Maestro de las tortugas, sufrirá más cambios. En un episodio, vueve a su forma humana.

All Turtles Graphic Novel Art: Copyright 1986 First Comics Inc.

–Respecto a lo fiel que es la serie de la tele al cómic original –dice Laird–, la verdad es que ha cambiado un poquito. Pero los personajes de las tortugas y Splinter son muy similares. Esto es lo que más nos gusta.

–Es muy distinta –interviene Eastman–. Peter y yo siempre hemos escrito nuestros propios cómics, primero para nosotros mismos, y luego en la esperanza de que gustaran a la gente que los leía. Es la primera vez que supervisamos una obra dedicada a una audiencia específica. Buscan una audiencia más joven que nosotros, quizá de cinco años de edad, o un poco más. Es algo que tenemos siempre en cuenta al aprobar los guiones e historias. Tenemos que ser menos duros y cambiar nuestra forma de pensar.

–Si la hubieramos hecho Kevin y yo –explica Laird–. La serie de televisión hubiera sido muy diferente. Probablemente nos hubiéramos ceñido mucho más al estilo del libro original y a las imágenes de los personajes, pero una de las objecciones de la productora, Playmates, que pagaba los cinco primeros episodios, era que las cuatro tortugas parecían iguales. Queria que los niños pudieran distinguir una tortuga de la otra. Por eso llevan las máscaras de diferentes colores, sus carnes y conchas son de colores un poco diferentes, y llevan sus iniciales en el cinturón. Estos cambios se hicieron para identificarlas mejor.

El problema de haber creado cuatro personajes demasiado similares ha perseguido al dúo desde que crearon las tortugas. Durante una temporada, pensaron en cambiar la imagen de Leonardo, Donatello, Michelangelo y Raphael en beneficio de su público.

–Hicimos algunos cambios en los trajes, pero nos gustaba mucho como eran –cuenta Eastman–. Trabajamos muy duro en sus personalidades haciendo microseries de un volumen, centradas en una tortuga en particular, para ayudarnos a desarrollar una personalidad para cada una de ellas, a fin de que la gente pudiera reconocerlas cuando estaban sin armas. así que aprobamos todo lo que ha hecho la compañía de animación, y creemos que será más sencillo reconocerlas con los cambios. Lo cierto es que, a posteriori, Peter y yo hemos pensado en ello. ¿Te imaginas si se nos hubiese ocurrido que fueran cuatro tipos diferentes de tortugas? ¿Como una tortuga gigante, o una tortuga pintada? Eso sí que les habría dado una imagen realmente diferente."

Con una audiencia potencial de millones de telespectadores, Eastman y Laird son conscientes de la tentación de cambiar sus cómics para que coincidan con esa realidad alternativa, tal como DC Comics modificó a *Batman* y a *Wonder Woman* para que se parecieran a sus programas de TV.

–Que demos permiso para que se hagan dibujos animados no va a afectar en ningún modo a lo que haremos, habríamos hecho o podemos hacer en nuestros cómics –promete Eastman–. Peter y yo no firmaremos ningún contrato con nadie que no nos de un absoluto derecho de

April sobrevive a su debut televisivo con su mono intacto, pero hay planes para engatusarla.

Todo el arte de las novelas gráficas de las *Tortugas* © 1988 First Comics Inc.

Esa malévola mente alien, Krang, volverá a machacar a las tortugas.

veto. Hecho esto, podemos hablar. Si tratan de hacer algo estúpido o de mala calidad, lo pararemos. No habrá nada que pueda avergonzarnos.

–Tenemos nuestro propio cómic de las tortugas, y aún podemos hacer lo que queramos con el, usando nuestro propio punto de vista y contando nuestras historias –añade Laird firmemente.

Afortunadamente, no tuvieron demasiados en esta vigilancia de la pureza de las tortugas televisivas:

–Fue sobre todo en los cinco primeros episodios –recuerda Eastman. "Volamos a California para encontrarnos con el productor Fred Wolf y los demás. Miramos los guiones y los "storyboards". Habían hecho un buen trabajo, pero había un par de cosas que tuvimos que cambiar porque no seguían la idea de los cómics. Por ejemplo, hay un personaje que tomaron de los cómics, Baxter Stockman, un profesor chiflado. Al terminar los cinco episodios, querían que se hiciera amigo de las tortugas y fueran a vivir juntos al gran complejo científico llamado Tecnódromo... a lo que nos negamos, porque no pegaba. Las tortugas tienen su propio profesor chiflado, Donatello. Tampoco pegaba que vivieran en un ambiente de alta tecnología. Las tortugas son mucho más pasotas. Así que les dijimos: "No, no pueden hacer eso". E hicimos algunas sugerencias.

–Otra idea que tenían para el final era que Shredder (El Maestro Triturador) y Krang, ese alienígena con forma de cerebro, se combinaran en un único cuerpo, lo que también eliminamos, porque destruía la individualidad del carácter de Shredder. Con los nuevos guiones no podemos quejarnos. Parece que ahora ya se van enterando... Con la miniserie de los cinco episodios iniciales estaban entrando en calor.

El productor Fred Wolf, que previamente había trabajado como supervisor en *Duck Tales*, de Disney, está de acuerdo:

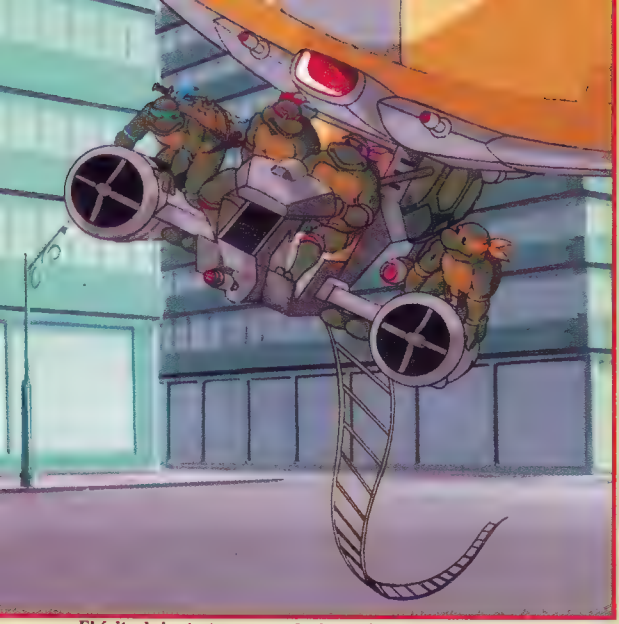
–Nos hemos apartado un poco de los cómics de Peter y Kevin. Cuando se nos habló de una posible película, nos alucinó lo raro del cómic, y me di cuenta que esto tenía toda la pinta de poder convertirse en algo especial para la televisión, si éramos capaces de convertirlo en lo que

Un Maestro Triturador amimado busca venganza de los ninjas verdes, en cada episodio.

A las tortugas no parece gustarles las nuevas ideas de sus creadores. ¿Tendrían que haber sido cuatro tipos diferentes de tortugas desde un principio?

Colores de las novelas gráficas de las *Tortugas*: Kevin Eastman, Ken Feduniewicz y Janice Cohen

Todo el arte de animación de las *Tortugas*: © 1987 Playmates Toys, Inc. All rights reserved.



Todo el arte de animación: cortesía Murakami Wolf Swenson

El éxito de las tortugas no se les ha subido a sus creadores a la cabeza. "Que demos permiso para que se hagan dibujos animados no va a afectar en ningún modo lo que haremos, habríamos hecho o podemos hacer en nuestros cómics," promete Kevin Eastman.

Sin querer, el profesor chiflado de los ninjas, Donatello, acabó con la posibilidad de que otro personaje del cómic se convirtiera en parte permanente del reparto de los dibujos animados.

se llama normalmente un show de aventuras y acción.

Lo que tratamos de darles a los dibujos, aunque no haya mucho de eso en los cómics, fue un toque de ironía... un poco más de humor adulto, si lo prefieres. No nos reímos de otros shows, como *Thundercats* o *Silverhawks*, pero nuestros personajes conocen la preponderante situación en la que están. Incluso llegamos un poco más lejos, y usamos el viejo truco de que-la-gente-sepa-que-estamos-actuando. No llegamos tan lejos como en *Moonlighting (Luz de Luna)*, cuando dicen eso de: " Gracias a Dios que el guionista escribió esto", pero sí que a veces les hacemos mirar a la cámara, y un personaje puede decirle al espectador: "Apuesto a que nunca pensaste que diría esto."

Aunque el equipo original de animación aún sigue funcionando, la incorporación de nuevos escritores como Christy Marx, creadora de *Sisterhood of Steel*, hace pensar que podemos esperar nuevos personajes y un punto de vista un poco diferente para los principales.

–Creo que desarrollaremos más sus personalidades –apunta Wolf–. Trataremos de incluir un poco más de interés humano, perdón por la broma involuntaria, en sus interacciones. Por ejemplo, el Maestro Splinter fue un hombre, pero se convirtió en una rata mutante. Y descubren que aún hay algunos restos del mutagen, el producto que les hizo cambiar, Splinter lo toma y vuelve a su forma humana. Le pasan varias cosas, y la idea final es que prefiere ser una rata: está en un sitio tipo Manhattan, y le atracan, le roban la cartera, le engañan y le timan. De todos modos, el mutagen no es estable, y se resigna a ser lo que es: una rata... Ya no le parece tan malo.

–En un episodio, presentan una mosca mutante –añade Laird–, que puede que sea uno de los juguetes que se comercialicen. De hecho, es el personaje de Baxter

Stockman transformado en esa criatura. Se basa en uno de nuestros dibujos. En otro episodio, April se convierte en una mujer gato, lo que es muy divertido.

–También puede que usen un cocodrilo llamado Cara de Cuero –ofrece Eastman.

El trabajo de Fred Wolf es coordinar los intereses de la compañía de juguetes con las necesidades dramáticas de la serie, dentro de la normas de la televisión en los EE.UU., particularmente en lo que concierne a la violencia. Se toma muy en serio esta responsabilidad:

–La empresa de los juguetes sólo quiere asegurarse de que los niños van a estar interesados en la serie, y que ésta tendrá suficiente acción –explica Wolf–. Trabajamos mucho para mantener mucha acción sin violencia, y eso es difícil. No hay gente pegándose unos a otros. Y a pesar de que han recibido entrenamiento ninja, y de que usan armas mortales, nunca pegan a nadie si podemos evitarlo. Quizás estrujemos a algún malo en los primeros cinco episodios, pero lo que hacen es golpear a algún objeto inanimado para que cause algún efecto, por ejemplo, que caiga un candelabro y pare a los malos. Los paramos de cualquier manera que no sea golpeándolos.

Como *Teenage Mutant Ninja Turtles* es un programa ofrecido por una agencia (lo que llaman en los EE.UU. un programa sindicado), las tortugas pueden utilizar sus espadas y otras armas de artes marciales... cosa que les estaría prohibido en un programa propio de una red. A pesar de ello, se hubo de llegar a acuerdos para que pudieran usarlas más a menudo.

–Si miras la serie de televisión, verás que las tortugas nunca usan sus armas contra seres humanos –apunta Laird–. Luchan contra los guerreros del Clan Pie, pero éstos son robots. Esto fue un cambio muy importante en el guión. Así, las tortugas pueden lanzarse sobre ellos, y pegarles como quieran. ¡Y no pasa nada, porque no son personas!

–¡Cowabunga, tío! –concluye Peter Laird.

Harvey Kurtzman

de nuevo se enfrenta con el más extraño sentido del humor en sus recién editadas "Strange Adventures".

Todos los bocetos de arte de *Strange Adventures*: Harvey Kutzman Arte: Dave Gibbons

En esta época de cómics superserios, Kurtzman propone una necesaria alternativa.

Foto: Lawrence C. Beck

Por KIM HOWARD JOHNSON, RANDY Y JEAN-MARC LOFFICIER

El loco, loco mundo de Harvey Kurtzman ha dado recientemente un giro hacia lo extraño. El genio de la comedia ha vuelto a los cómics "normales" (bueno, lo que para él son normales, lo que no significa que lo sean mucho), para presentar una nueva generación de *Harvey Kurtzman's Strange Adventures (Las Extrañas Aventuras de Harvey Kurtzman)*.

Esta nueva edición en volumen de tapa dura, producida en los EE.UU. por Byron Preiss y distribuida por Marvel (y que será publicada próximamente en España por Norma Comics), une a Kurtzman en equipo con algunos de los mejores creadores de cómics del momento, como Sergio Aragonés, Rick Geary, Dave Gibbons y William Stout. El volumen también incluye un tributo a Robert Crumb, un prólogo de Art Spiegelman y un frontispicio de Moebius.

–Me gustaría mucho que este nuevo libro tuviera algo especial: un nuevo "look". He querido avanzar un poco en la forma; siempre deseo romper moldes.

De hecho, romper moldes es una de las especialidades de Kurtzman, desde su trabajo en *Two Fisted Tales* y creando la revista *Mad* para la EC en el 50, pasando por las revistas independientes *Humbug*, *Trump* y *Help!* entre los 50-60, hasta su creación para *Playboy* del personaje Little Annie Fanny. Pero a Kurztman le gusta mirar más hacia el futuro, mientras nos cuenta cómo se gestaron estas *Extrañas Aventuras*.

–Byron Preiss quería que hiciera algo, por lo que he escogido un tema que me gusta: la aventura –nos revela–. Tenemos a un buen puñado de gente maja trabajando en el libro, gente a la que aprecio mucho. Sergio es uno de ellos, y también tenemos a Bill Stout, a Tomas Bunk...

A pesar de ello, Kurtzman trabajó solo en el montaje del libro, pues él dice que es como mejor trabaja. Kurtzman escribió las historias y las situaciones, y se las dio a distintos artistas ("¡Me encanta dejarles solos!"), aunque él personalmente dibujó *Drums Along the Schmohawk (Tambores en el Schmohawk)* y *Halloween (Víspera de Todos los Santos)*.

–Estoy bastante harto del toma-y-daca con el personal. Ya he tenido suficientes situaciones que parecen un partido de ping-pong: yo hago algo, y entonces ellos hacen algo más. He cambiado esto, ellos han cambiado lo otro... es demasiado. Me gusta interferir cuanto menos mejor en el trabajo de los caricaturistas.

Repasando el volumen completo de

las *Aventuras*, Kurtzman explica que Will Elder y él habían acabado con bien su largo periplo con *Little Annie Fanny*, cuando surgió este trabajo.

–Quería algo que hacer. Will y yo teníamos cada vez más problemas en nuestro trabajo; debía buscarme otra cosa con la que ganarme la vida, y salió esto. Digamos que Willie, más o menos, se ha retirado con Little Annie. Ya tiene edad de jubilarse, y ya no quiere trabajar duro, así que tuve que buscar otro sistema de trabajo –así pues, Kurtzman está admitiendo que el futuro de *Annie* es incierto–. No lo sé. Hemos hablado acerca de hacer una nueva aventura, pero, ¿quién sabe...?

El caso, nos dice, es que *Strange Adventures* se convirtió en un trabajo muy agradable, mientras nos muestra el trabajo de Sergio Aragonés en *Captain Bleed (Capitán Sangrante)*.

–Me lo he pasado de miedo montándolo todo, especialmente trabajando con Aragonés y Stout. Mira cuánto detalle... ¡es lo mejor que haya hecho Sergio!

El nuevo libro significa el retorno al mundo del cómic de una leyenda (a Kurtzmann no le molesta que le consideren así, y bromea que "cuanto más leyenda eres, más suben tus honorarios"). Pero, tras ese retorno, las cosas no le parecen demasiado diferentes:

–Parece como si los cómics no hubieran cambiado mucho. Hay historietas europeas que han influenciado el medio. Los libros europeos tienen una calidad que a nosotros se nos escapa. Y esa calidad se basa en que el dibujo es muy bueno; eso viene acompañado por la aparición de una gran hornada de dibujantes que han ido surgiendo en los últimos veinte años.

"Creo que los cómics actuales han perdido gran parte de su sentido del humor. Pero de vez en cuando, sale alguien que desmiente la afirmación de que no tenemos sentido del humor. Si no, mira *Calvin & Hobbes*, de Bill Watterson y Gary Larson.

La excavación arqueológica de Kurtzman y Will Stout halla el humor prehistórico.

Arte: Willian Stout Todo el arte de *Strange Adventures*: TM y © 1990 by Harvey Kurtzman.

Kurtzman recuerda que, desde que tuvo uso de razón, quiso ser caricaturista:

–Al nacer, ya salí dibujando. Así es como tienes que tomarte las cosas si quieres ser alguien en este negocio. Has de tomártelo con dedicación.

Y, sin embargo, al hacerse mayor, no cree tener tanta dedicación:

–Me cuesta más... ahora me parece que no tengo tiempo para hacer nada más. Cuando tenía 20 o 30 años, era capaz de hacerme un esquema de trabajo bastante extenso, pero ahora ya no me sale eso de planear por adelantado y decirme: "Ahora voy a hacer esto, y no voy a dejarlo hasta que me salga bien". Supongo que es cosa de la edad.

Uno de los primeros encargos de Kurtzman en el mundo de los cómics fue una página de chistes para Atlas/Marvel, llamada *Hey, Look! (¡Eh, mira!)*.

–Era un trabajo muy humilde. Stan Lee era muy generoso. No podía darme trabajo porque yo no era convencional, y no sabía en qué rincón meterme. Así que me pidió que hiciera esas páginas de "relleno".

Kurtzman entró con Bill Gaines en la EC Comics, donde se instaló en *Two-Fisted Tales*.

–En un principio, empezamos aquellos cómics de guerra como cómics de aventuras. Iban a ser aventuras de tíos machos. Entonces, muy convenientemente para nosotros, vino la guerra de Corea, y convertimos la revista en una de guerra.

"Nuestra posición, me apresuro a añadir, era anti-belicista. No nos gustaba el negocio de guerrear y matar, postura que no creo original en absoluto.

El creador sigue recordando:

–Lo que nos empujó fue el hecho de que estaba de moda hacer cómics bélicos en términos de fantasía y "glamour", cosa que a mí me parece horrible. Dios siempre está de nuestro lado, los americanos somos guapos y el enemigo es feo... las historias de la Segunda Guerra Mundial siempre presentan a un enemigo inferior a nosotros en todos los aspectos. Eso no era cierto. Tomamos una postura, no pretendíamos predicar una idea, pero ése era nuestro punto de vista al hacer nuestro trabajo. Es más fácil la fantasía, algo como el *Sargento Rock*, que hacer una verdadera historia de guerra.

–No me satisfacen los cómics actuales porque son aburridos, a excepción de lo que hace el par de chalados que todos sabemos, como Bob Crumb, que sí me gustan. Realmente no sé lo que pasa en los cómics ahora, no los sigo. Por mi parte, sí me gusta lo que hago... y no siempre tengo éxito, es porque creo que mi trabajo es sincero. Sólo puedo dejarme llevar de ciertos instintos, y a veces me va bien, otras veces meto la pata. Lo hago lo mejor que puedo. Y si puedo darle veracidad a mi trabajo, entonces estoy contento. Eso es lo que le da a tus cosas valor y legitimidad: la verdad.

Kurtzman le reconoce a Bill Gaines buena parte del mérito de lo que él hizo en EC:

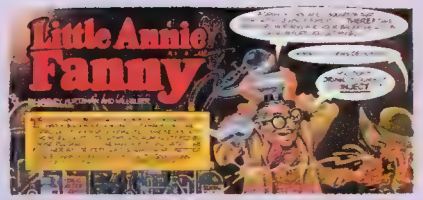
–Es un loco, y un colega muy inteligente. Él era la causa de que EC hiciera lo que hacía, porque era el que tenía la pasta, y poseía un curioso punto de vista. Ahí empezó todo. Junto a Al Feldstein, tomó la buena costumbre de contratar a buenas gentes. Así fue como nos juntamos todos. Y luego hubo interacciones entre unos y otros.

La atmósfera de EC fomentaba la creatividad, nos explica Kurtzman:

–Todo deriva de algo, ¿no es así? Para cualquiera que quiera entrar en el negocio, sólo hay que echarle valor. ¡Vale copiar! El tinglado de la creatividad funciona cogiendo un "A" y un "B" preexistentes, y mezclándolos para hacer un "C" –asevera el autor–. Lo que ocurre es que el buen trabajo inspira al buen trabajo. Reaccionábamos así. Competíamos unos con otros, y éramos tan buenos que queríamos ser mejores. Hubiera sido una nota discordante en nuestras publicaciones que alguien nos aventajara. Así iba la cosa.

"Claro que, del mismo modo, la basura inspira basura. Creo que hay que estar siempre elevando los estándares. Me cabrea ver a un editor incitando a trabajar a su gente rápido y descuidadamente, trabajar exclusivamente por la pasta." Otro factor que inspiraba la creatividad en EC era la accesibilidad de Bill Gaines.

¿Es éste el final de la heroína de *Playboy*? Elder quiere retirarse y Kurtzman no lo tiene nada claro...

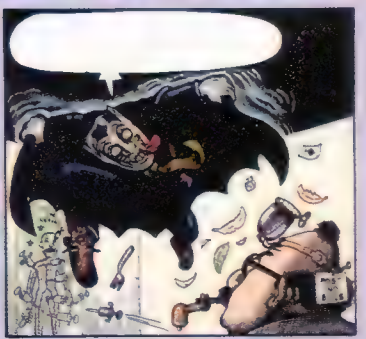


Arte de *Annie*: Will Elder/Harvey Kurtzman, © 1975 Playboy Inc.

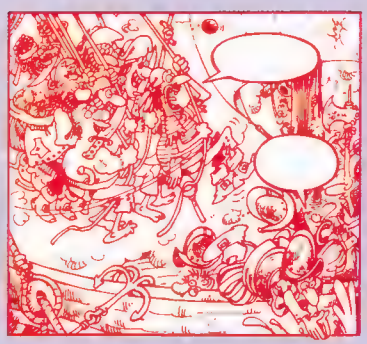
–Eso era importante. El jefe estaba a nuestro lado. En cualquier momento podía verle, contarle mis problemas y él quejarse de los suyos. Había contacto, comunicación. Es muy importante comunicarte con tu superior, si quieres hacer un trabajo de calidad.

Mientras Kurtzman hacía *Two-Fisted Tales*, Gaines le comentó la idea de hacer un nuevo cómic de humor, y pronto el caricaturista pasó de la guerra a la risa.

Aunque prefiere trabajar solo, en *Strange Adventures* Kurtzman ha tenido buenos colaboradores.



Arte: Tomas Bunk



Arte: Sergio Aragonés

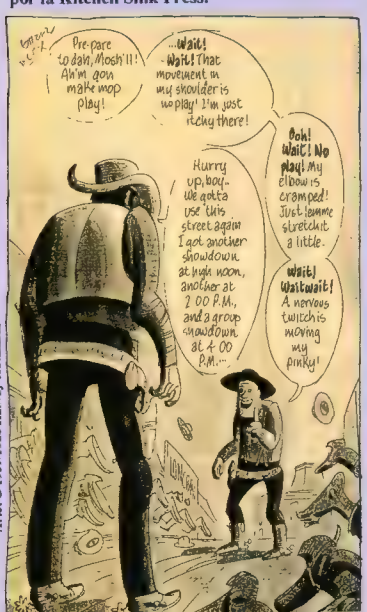
"Es lo mejor que Sergio ha hecho", dice Kurtzman del Capitán Bleed.

–Los cómics bélicos necesitan mucha documentación, y estaba buscando una manera más fácil de ganarme la vida. El humor era fácil. Me fue bien desde el principio –y añade que decidieron llamar *Mad (Loco)* a la revista–: Un título refleja la personalidad de una revista. *Mad*, impreso, parece una palabra anodina, pero cuando la revista ganó identidad propia, le dio al título una magia particular. Lo cierto es que siempre andas buscando un título corto y que signifique algo para ti.

Kurtzman afirma que no se inspiró en nadie, ni ningún tipo de humor le influenció para hacer *Mad*.

–No me fijé en nadie en particular. Todos los caricaturistas, en general, me inspiraron. También estaban las revistas satíricas de las universidades, que ahora son algo del pasado, pero que nos llevaron a *Mad*. Lo cierto es que nosotros las sacamos del negocio, sin querer hacerlo.

Tras *Mad*, Kurtzman continuó explorando el mundo del humor con *The Jungle Book* y *Goodman Beaver*. Ambos han sido editados, junto con otros trabajos del creador, por la Kitchen Sink Press.


Prepare to dah, Mosh'll! Ah'm goin make mop play!
Wait! Wait! That movement in my shoulder is no play! I'm just itchy there!
Hurry up, boy- we gotta use this street again! I got another showdown at high noon, another at 2:00 P.M., and a group showdown at 4:00 P.M...
Ooh! Wait! No play! My elbow is cramped! Just gimme stretchit a little.
Wait! Waitwait! A nervous twitch is moving my pinky!

Arte: © 1959/1988 Harvey Kurtzman.

Aún tengo unas cuantas de cuando era pequeño, y eran tan diferentes, salvajes e irreverentes, entonces en 1954 y aún antes. Muchas de mis ideas partieron de aquí.

Claro que, desde los primeros tiempos de *Mad*, el propio Kurtzman se ha convertido en la inspiración de una nueva generación de humoristas, en especial de Robert Crumb y, por extensión, de la mayor parte de los dibujantes underground.

Además de los creadores del cómix underground de los 60, Kurtzman fue la musa y, tras contratarlo, el jefe de un aspirante a humorista, director de varias revistas de humor universitarias, que iba a acabar de director de cine: Terry Gilliam. Éste sustituyó a Gloria Steinem (que a su vez se haría famosa como líder feminista), y ayudó a Kurtzman en *Help! (Socorro)*, a principios de los 60.

–Terry tiene mucho talento, al menos para lo que se dedica ahora: el cine. Y eso que nunca se nos ocurrió que fuera a dedicarse al cine. Nos llevábamos muy bien, tiene un carácter muy agradable.

Además de Gilliam y Steinem, Kurtzman ha trabajado con mucha gente conocida de los fans del cómic. Al legendario y ya fallecido Wally Wood lo define como un "quemado":

"Era el clásico quemado; ése es el recuerdo que tengo de Wally Wood: trabajaba muchísimo." Y de John Severin recuerda: "Para mí, hizo su mejor trabajo cuando estaba en la universidad y nos carteábamos. Decoraba los sobres cuando me escribía, y era tan buen artista entonces como lo es hoy."

A su amigo y eterno colaborador Will Elder, Kurtzman lo califica como: "Es un hombre divertido por naturaleza. Hace chistes igual que respira." Y a Will Eisner, creador de *Spirit*, lo considera: "Un dibujante muy inteligente. Sólo que no se le puede llamar dibujante. Prácticamente era un abogado. Tenía la mente y la inteligencia de un abogado. Un hombre muy notable."

Y califica al creador de la revista *Playboy*, Hugh Hefner, con el que ha estado asociado esporádicamente a lo largo de treinta años, como... "Un genio. Tiene tanto talento, que para mí, está dentro de la categoría de los genios." Sobre Al Feldestein, de EC, dice que es "un buen negociante", pero sus mejores palabras de encomio son para Bill Gaines: "Era un editor renegado capaz de crear la increíble oportunidad que dio a los jóvenes dibujantes la posibilidad de ser creativos."

Rebelde como era, *Mad* se convirtió en el único superviviente de la EC, tras los ataques de padres, políticos y educadores a los cómics, en los 50. Kurtzman dice al respecto que, si bien comprende los motivos que pudieron tener estas buenas gentes, aún así es contrario a lo que hicieron.

–Yo viví la época en la que los cómics eran censurados, y los censores cambiaron el rostro de las historietas. Había buenas razones para poner aquellas objeciones a lo que hacían los cómics, pero odio la censura... la censura lo idiotiza todo cuando actúa. No puedo sufrir ver nada censurado, pero puedo comprender los problemas que llevan a su proliferación.

"No parece haber mucho atrevimiento en los cómics actuales. Hay cosas mucho más salvajes en la tele, la radio o el cine. El atrevimiento es un elemento bastante notable en los medios de difusión. Y este elemento no existe en las historietas de los cómics o en las tiras de los diarios. Sí en la tele, en la radio...

Tras dejar *Mad*, Kurztman creó tres nuevas revistas de humor: *Trump* (que duró dos números), seguida de *Humbug* y *Help!* Aunque la calidad de las tres era muy buena, Kurtzman vio que no estaba tan dotado para los negocios como Gaines. Luego, tras cerrar *Help!* en 1965, Kurtzman y Elder estuvieron atareados haciendo *Little Annie Fanny*, para Hugh Hefner.

–Annie estaba inspirada, entre otras cosas... ¡no se lo van a creer!, por el *Cándido* de Voltaire. Teníamos una sección en *Help!* que se llamaba Goodman Beaver, basada en la idea de alguien que iba de inocente por la vida, y se llevaba todos los palos. Esta inocencia contrasta con la maldad del mundo. Fui a ver a Hefner y le dije: "Quiero convertir a este personaje en una chica, para que encaje en *Playboy*".

Hoy, Kurtzman afirma que tiene poco interés en la revista que le llevó a la fama.

El dibujante prefiere mirar al futuro, y planea seguir enseñando. Pero, ¿habrá más *Strange Adventures*?

–Puede, quién sabe... –sonríe enigmático.

Las rarezas, para Harvey Kurtzman, pueden no haber acabado...

Con cada aliento...

Mark Wheatley y Mark Hempel desvelan a una súcubo a su pesar, que lo tiene todo para dejarte sin aliento.

Por KIM HOWARD JOHNSON

La última creación de Marc Wheatley y Mark Hempel te dejará literalmente sin aliento, pero promete ser una experiencia divertida. Su nueva serie en formato "prestige" de cuatro episodios para DC Comics es un poco difícil de describir, dicen. En un mercado de cómics que normalmente pide definiciones sencillas, *Breathtaker* (de futura publicación por parte de Zinco) no es ni un título de superhéroes ni de terror.

–Es una horrible historia de amor –ríe Wheatley–. Es realmente una historia que explora el amor y la interdependencia, cómo las personas se afectan unas a otras. Usa superhéroes en una situación de horror, como metáfora para demostrar lo antedicho. No creo que sea tan horripilante... Asusta, de eso no cabe duda. ¡Si no asusta, no estamos haciendo nuestro trabajo!

"Nos hemos encontrado varias veces con este problema durante el marketing del cómic, pero lo cierto es que no es horror.

"Francamente, yo pensaba en él como en un cómic de superhéroes, pero Mike Gold, el director, me dijo que yo tenía un punto de vista sobre los superhéroes bastante extraño.

"Quizá no sea la etiqueta más correcta, pero yo diría que ésta es una aterradora historia de superhéroes con tonalidades terroríficas.

Esos elementos se representan en dos personajes fundamentales, nos dice:

–*Breathtaker* es la historia de un súcubo que lo es de mala gana, una joven

Todo el arte de *Breathtaker*: Marc Hempel, Mark Wheatley.

llamada Chase Darrow. No le gusta tener que matar a gente para sobrevivir... de hecho, nunca ha estado cien por cien segura de lo que pasa, porque cuando está en contacto físico con cualquier criatura viviente, tiende a chuparle la vida. Pero eso le lleva un tiempo. Puedes hacerle el amor muchas veces durante un año y sobrevivir, pero quedarás hecho polvo. ¡Te lo pasarás bomba, pero quedarás hecho polvo! –bromea Wheatley–. El otro es un personaje llamado "The Man" (El Hombre).

–Que lleva un "TM" (Marca Registrada) junto al nombre –añade Hempel.

–De hecho, es el logo que lleva en la corbata –dice Wheatley–. Es un agente de un subsubdepartamento de la NSA (National Security Agency), y ¡es un superhéroe!

"Ha sido alterado genéticamente para tener poderes superiores a los mortales, a pesar de lo cual está muy cabreado porque cuando le hicieron pasar por todo un calvario para hacerle superior, no pensaron en quitarle la calva.

–Básicamente, lo que pasa es que envían a The Man a cazar a Chase Darrow, principalmente porque los índices de audiencia de su programa de televisión se hunden, y los chicos de comercial creen que algo como esto lo catapultará hacia arriba... es decir, si puede atrapar al asesino. Porque Darrow mató a uno en Baltimore. ¿Es lo bastante lineal?– ríe Wheatley.

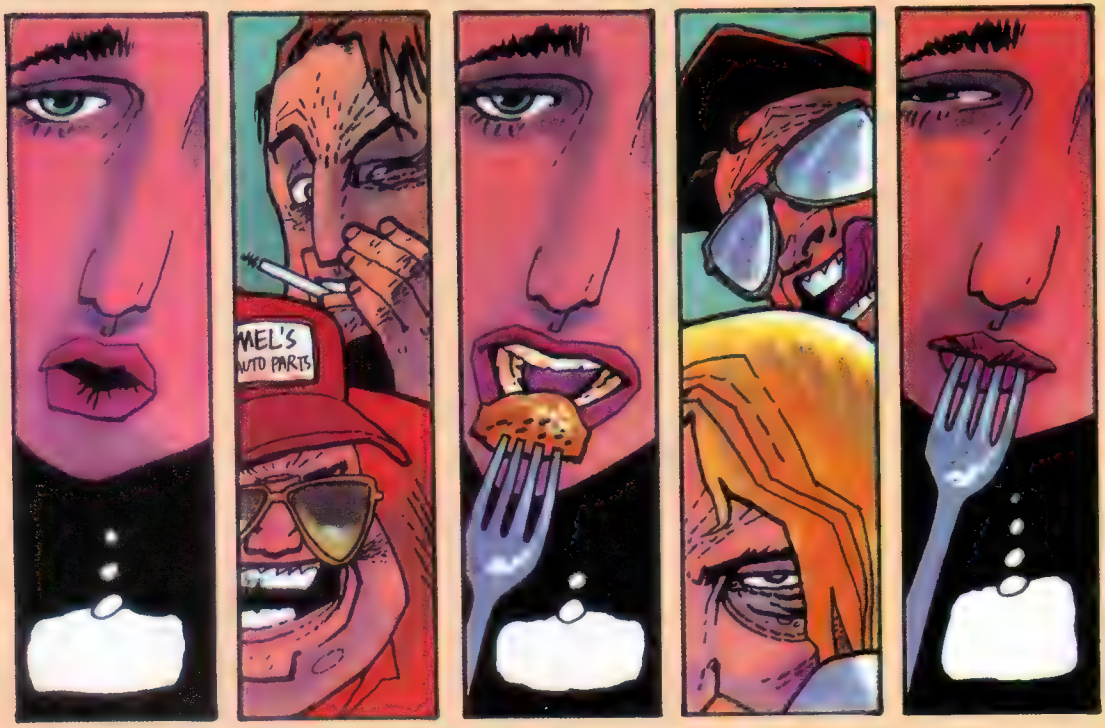
Todo el arte de *Breathtaker*, cortesía Mark Wheatley y Marc Hempel

La historia de *Breathtaker* es la caza de Darrow por The Man, por todo el país. Incluye también las historias de la gente que se ha enamorado de ella, y que ayudan o atacan al súcubo. Además, Chase y The Man se encuentran en cierto momento, y, como dice Wheatley: "¡Aprenden a odiarse de veras el uno al otro!"

Insiste en que él no lo escribió en plan de broma, pero que entiende que muchas de las ideas puedan parecer tomaduras de pelo, como la de un superhéroe que trabaje para la NSA y tenga su propio programa de televisión.

–Sí, creyeron que sería una buena coartada, porque el programa de televisión lo pinta como un superultrasuperhé-

–¡Si no te imaginabas hasta dónde podía llegar DC... es hasta aquí! –admite Mark Wheatley, acuñando un lema para este cómic.



The Man **es un héroe de los 90 (fíjense en su corbata con las siglas inglesas de Marca Registrada), que busca al súcubo para mejorar sus índices de audiencia televisiva.**

roe... puede hacerlo todo en la tele. De hecho, es sólo un tipo fuerte y con reflejos rápidos... no puede volar ni nada de eso. Lo usan como un mecanismo de relaciones públicas. Generalmente, trabaja fuera del país, pero esta vez le sueltan dentro, y realmente la lía: se cabrea con uno que le raya el coche –dice Wheatley–. Y de veras que no lo escribí de cachondeo, pero es un reflejo de mi personalidad, por lo que pudo salirme así.

–Yo lo dibujo así –dice Hempel–. Quizá no con tanto cachondeo.

El equipo, conocido por los fans por *Mars*, su creación para First Comics de hace unos años, se divide el trabajo muy equitativamente, con Hempel haciendo las portadas.

–En realidad, hay una escena en *Breathtaker* que trata de quién está haciendo cada cosa. Yo he creado la historia, y escribo y pinto el cómic –dice Wheatley–. Marc Hempel diseña, y dibuja a lápiz y tinta, también supervisa el rotulado. Catherine Mayer le ayuda a él en el rotulado, y a mí en la pintura.

Aunque Wheatley supervisa la serie de Apple Comics *Blood of Dracula* (La Sangre de Drácula), dice que no hay ninguna relación entre las dos criaturas sobrenaturales que chupan la vida a sus víctimas.

–Tengo visión de túnel –explica Wheatley–. Cuando trabajo en algo, sólo veo eso. No fue hasta después de que lo hube entregado terminado cuando alguien que lo leyó me comentó: "Ella es una especie de vampira, ¿no?". Me sorprendió mucho esa reacción. Podía haberme pasado mientras lo escribía, pero no la oí hasta después de haber acabado...

Nunca la etiqueté como vampiro. ¡Ni siquiera pensé en eso, hasta después!

–La idea nos la dio Ideas Acme, S.A., un servicio al que te suscribes –bromea Wheatley–. No, de hecho Marc había realizado una serie de pinturas eróticas hace unos años, con las que queríamos hacer un calendario. Como cada año tiene doce meses y sólo hizo seis o siete dibujos, nunca pudimos terminarlo. Pero me gustó el que fuera bueno con lo erótico, y quería hacer algo dentro de ese campo.

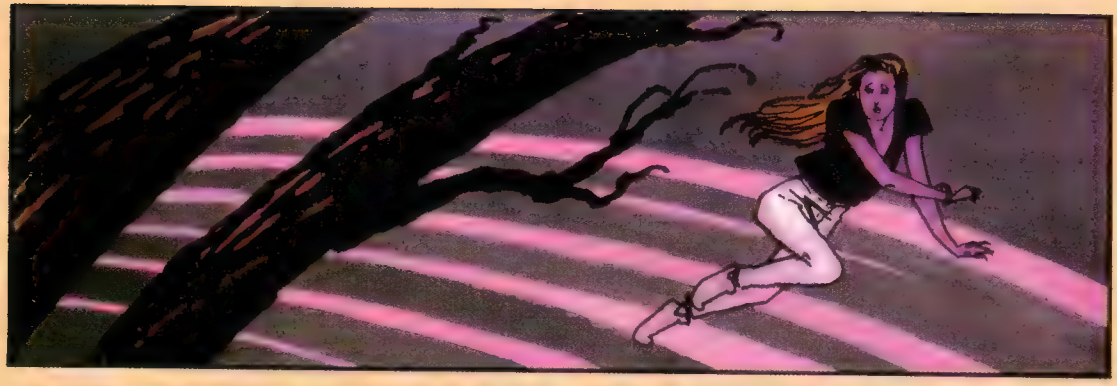
–Erótico, no neurótico, – nserta Hempel.

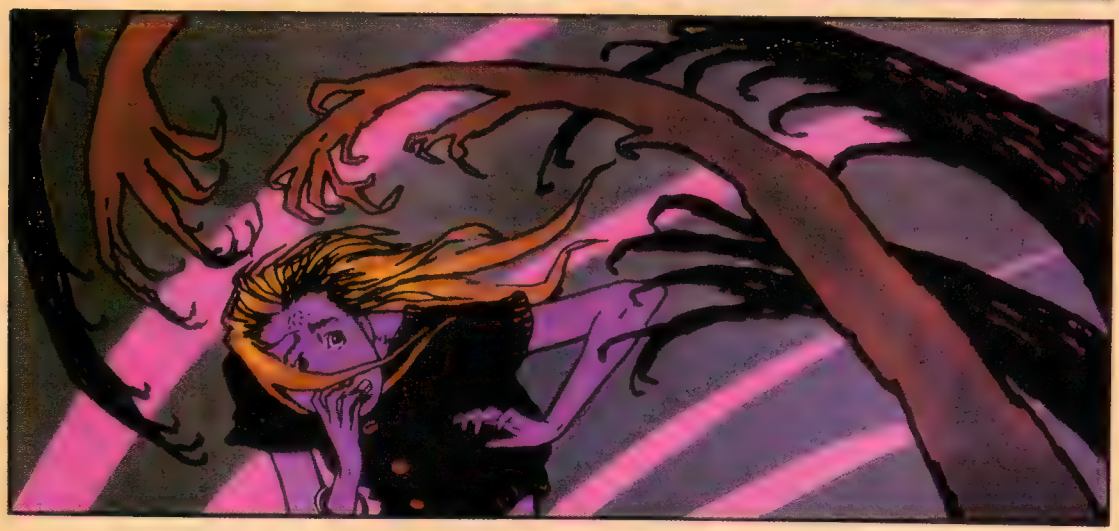
–*Gregory* es un libro diferente –ríe Wheatley, refiriéndose al personaje de su compañero, publicado por Piranha Press–. En aquellos tiempos, trabajabamos en *Johny Quest* para la directora de la editorial Comico, Diana Schultz, que nos había pedido expresamente cómics de calidad para adultos. Preparamos una propuesta, que era *Breathtaker*, y se la enviamos. Nos dijo: "¡Chicos, ojalá Comico tuviera dinero para sacar esto!" Eso fue definitivo: *Breathtaker* satisfacía su petición... y Marc tenía aquellos dibujos eróticos. Supe que, si iba a escribir algo para mantenerlo ocupado, tenía que ser algo en esa línea, sobre todo porque me intrigaba el tema y sabía que era bueno en ello. Entonces me senté, me inventé un nombre, y escribí la historia que hay tras ese nombre.

El equipo decidió entonces ir a DC Comics, principalmente porque allí estaba el director Mike Gold, al que conocían desde que hicieron Mars para el First Comics.

–Marc y yo somos famosos por la forma tan diferente en que nos enfrentamos con nuestros cómics. Tanto así, que, cuando al próximo número de La Patrulla X le falla un dibujante de lápiz, a la gente no se le ocurre llamarnos. Piensan: "Bueno, ésos trabajan muy raro, y no van a pegar con la Patrulla X". Ése era, pues, el problema de Mike... hemos hablado de ello durante años, pero no hay manera. Yo no había hecho nada nuevo que valiera la pena en un tiempo; Br*eathtaker* era lo primero. Se lo envié a Gold días después de que Diana me llamara para decirme que Comico no podia hacerlo, y Mike aceptó en una hora. Fue una de las veces que más rápidamente me han aceptado algo. Claro que luego nos llevó un año y tres meses negociar el contrato con DC, lo que lo equilibró –dice Wheatley.

Chase Darrow es la reluctante súcubo, que no puede si no chupar la vida de cualquier criatura viviente con la que esté en contacto.





Todo el arte de *Breathtaker*: © 1990 Mark Wheatley y Marc Hempel

–La gente se adapta a nosotros, no nosotros a ellos –dice Mark Hempel acerca de un posible adocenamiento del equipo.

A pesar de ese trabajo para DC, no significa que hayan entrado en el mercado convencional:

–¡La gente se adapta a nosotros, no nosotros a ellos! –exclama Hempel.

–Nos adelantamos un poquito –dice a su vez Wheatley–. *Breathtaker* es más asequible que *Mars*: es más normal, cualquiera puede leerlo.

"Es muy fácil para el lector. ¡Esta vez en donde hemos echado el resto es en el contenido!

–Estamos muy contentos de trabajar en DC. Se han mostrado muy abiertos a nuestras ideas. Pienso que el lema de este cómic podría ser: "¡Si no te imaginabas hasta dónde podía llegar DC... es hasta aquí!"

Además, han conseguido mantener un sentido de lo erótico, que dominaba los dibujos que iban a llevarles a *Breathtaker*.

–Bueno, hay unas cuantas nubes de vapor estratégicamente colocadas en la escena de la ducha, por ejemplo –ríe Wheatley–, pero la escena existe. Creo que a Mike le avergonzaría decirlo, pero yo diría que *Breathtaker* es bastante erótico

Y dependiendo de la respuesta del público, la pareja estaría dispuesta a traer de nuevo a escena a Chase Darrow.

–Hay una posible secuela en el fin de la historia, pero no se ve muy clara; puedes dejarla pensado que se acabó. Vamos a ver cómo se vende –dice Wheatley–. Tuvimos mucha información previa: parecía que era el cómic que todos los profesionales quieren leer... las fotocopias corrieron por DC más que en ningún otro caso. ¡Esperemos a ver si los fans responden igual!

Sin importar cual sea la respuesta de los fans, Wheatley y Hempel ya tienen trabajo. Wheatley escribirá una serie para la nueva línea de superhéroes de DC, que esta firma compró recientemente a Archie y que incluyen *The Fly* y *The Hangman*, y Hempel está ocupado en *Gregory, Book Two*, la segunda parte de su novela gráfica de Piranha Press.

De momento, su proyecto actual es dejar sin aliento a sus dos críticos más severos.

–Marc y yo hacemos una reflexión honesta de nuestras preocupaciones contemporáneas, las cosas que nos interesan como adultos.

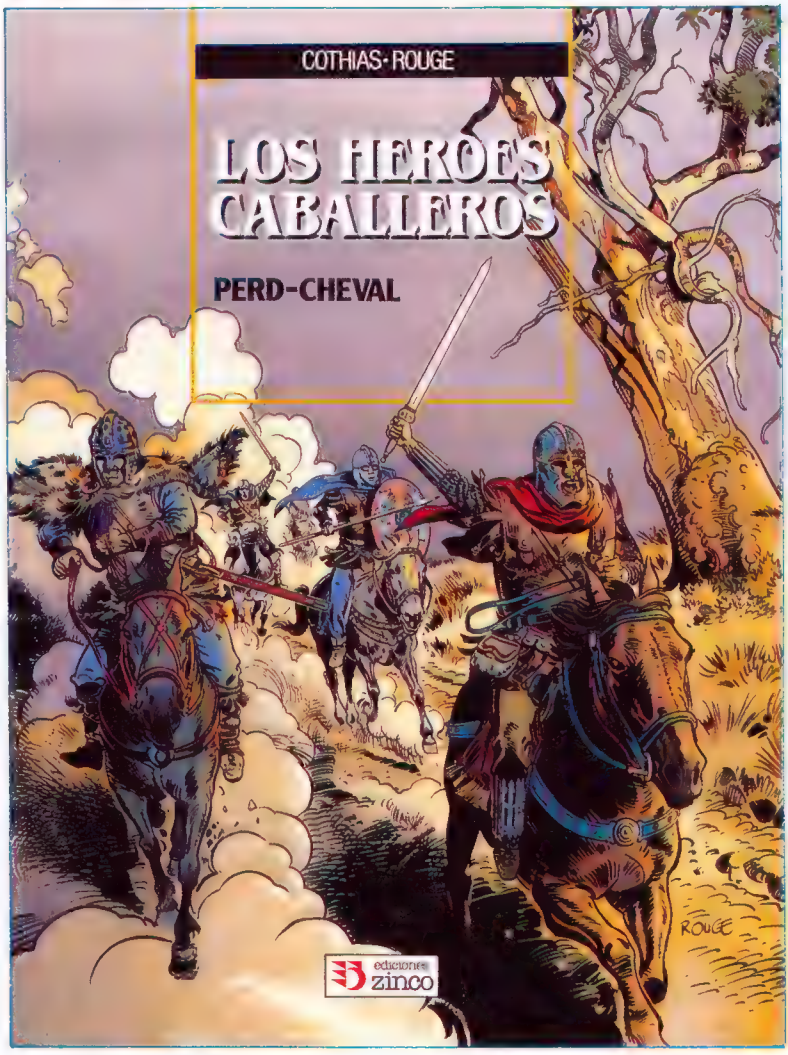
"Nos retamos a una serie de niveles, tanto de escritura como de dibujo, y tratamos de parecer verídicos en todo lo que hacemos.

"A pesar de que es una historia fantástica, quisimos tratar con reacciones humanas honestas, reconocibles y reales.

"Hasta ahora, por las reacciones de la gente y las nuestras propias, no sólo vencimos al desafío, sino que hasta nos hemos sorprendido a nosotros mismos. Siempre, antes de esto, nos habíamos frenado... siempre nos decíamos, llegados a un punto determinado: "No, esto no podemos hacerlo, estamos yendo demasiado lejos", o "La gente no va a entenderlo". Esta vez no hemos hecho eso... simplemente, hemos seguido adelante", afirma Mark Wheatley.

–Estamos más excitados que nunca por nuestros proyectos... Ésta es la experiencia más gratificante que he tenido. ¡Está saliendo mejor de lo que esperábamos!

UNA NUEVA VERSION ILUSTRADA DE LA LEYENDA DEL REY ARTURO Y LOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA



UN ALBUM QUE NO DEBES OLVIDAR

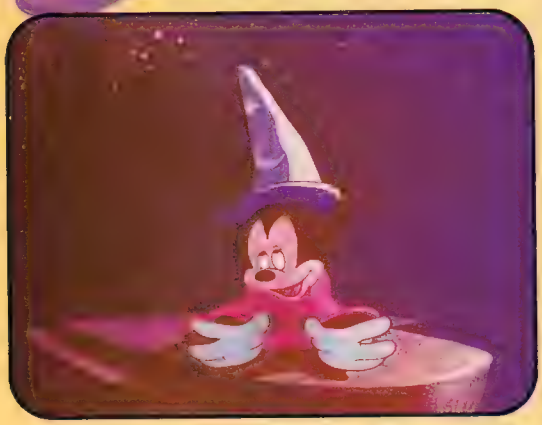
YA ESTA A LA VENTA

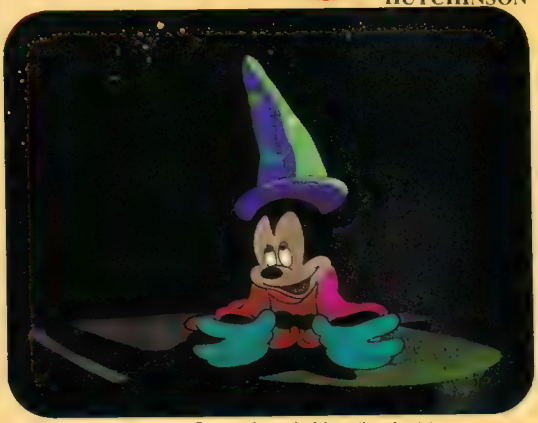
750 Ptas. EJEMPLAR

En su 50 Aniversario, Disney restaura el color y el sonido de un clásico.

FANTASIA

Por DAVID HUTCHINSON





Las copias primitivas (izquierda) muestran a Mickey en colores apagados; en la nueva versión (derecha), se ha logrado la saturación y la claridad del color.

En tan solo 12 años, los estudios Disney pasaron de la animación en blanco y negro y la pobre banda sonora de *Steamboat Willie* a *Fantasía*, con su animación realista, varios planos de animación en Technicolor y su revolucionario sistema de sonido multicanal.

Con tecnología años por delante de su tiempo, *Fantasía* tuvo que contentarse con una distribución limitada; locales que nunca habían tenido una pantalla de cine tuvieron que gastar más de 85.000 dólares sólo para instalar los nuevos sistemas de proyección. Algunos teatros, como el Geary de San Francisco, tuvo que construirse un proyector a base de piezas de desecho.

Por desgracia, cada copia exhibida de esta legendaria película, desde 1942, ha sido peor.

Para celebrar el 50 aniversario de *Fantasía*, Disney ha acudido a los negativos originales de cámara, para poder recrear la verdadera experiencia de color y sonido que es *Fantasía*.

Según los técnicos encargados de la restauración del filme, *Fantasía* se verá mucho mejor en 1990 que en 1940

–Hemos comparado muestras de todo tipo, desde los impresiones en nitrato hasta los "transfers" de animación originales, que estaban en sus latas y no se habían vuelto a tocar. También usamos el rollo 2AB de la versión de 1982. A pesar de que ésta tenía una banda sonora digital, la película no era ninguna maravilla –afirma Pete Comandini, uno de los responsables de los laboratorios YCM, encargados del trabajo de restauración.

–Hicimos una comparación punto por punto con la versión del 85, y he aquí los resultados.

"Esta versión era plana, muy saturada de verdes y con negros desvaídos. Hemos intentado en lo posible restaurar el color original de las planchas de Technicolor, con colores bien saturados, negros intensos y mucho contraste. La película clásica tiende a acentuar las sombras y hace que unos colores predominen sobre otros.

–La secuencia de cierre del Ave María fue una grata sorpresa. Siempre me había parecido muy monocroma, muy aburrida plásticamente, y, en mi opinión, poco impresionante.

Stokowski se interesa por la cámara Technicolor de tres tiras, a principios de los 40.

El animador John Lounsberry une al cocodrilo con un grácil hipopótamo diseñado por Albert Hurter, que mezcló audazmente animales y ballet.

Todas las fotos de *Fantasía*: © 1940 Walt Disney Company

"Cuando terminamos las pruebas y vimos el master del internegativo, había allí colores en los que nunca habíamos reparado.

–Pasamos del negativo original de cámara a un master positivo. Para ello, nosotros fabricamos el internegativo de color; esto es lo que Disney llama su "original de laboratorio". Lo imprimimos, lo pasamos en el estudio y dieron la conformidad.

"Esta positivación se convierte en la copia master para el laboratorio que se encargue del duplicado. En el caso de los clásicos Disney, siempre hay dos masters protegidos: uno se queda en el estudio, y el otro se archiva en un embalaje protector.

La primera parte del proceso supuso buscar el mayor número posible de originales de cámara. Comandini afirma que buscar estos originales de *Fantasía* fue como armar un gigantesco rompecabezas.

La aventura comenzó con "algunas latas numeradas y un inventario bastante plausible. Pero las listas no te cuentan la historia de todo lo que ha ocurrido. Algunos de los datos de principios de los 40 nos dieron unas cuantas ideas acerca de cómo se llevó a cabo el proceso, pero sin entrar en detalles de cómo se hizo: tuvimos qué improvisar y descubrirlo por nuestra cuenta."

La Danza China de la "Suite de Cascanueces" fue pensada en un principio como un grupo de lagartos llevando sombreros chinos de flores; Art Babbit tranformó la idea en setas animadas.

–Empezamos por comprobar los elementos de que disponíamos y ordenarlos.

"Teníamos de todo: borrados, rollos cortados número uno, rollos cortados inutilizados número 2... hasta números tres de cada..Nos costó más de dos meses simplemente el averiguar el propósito de todas estas cintas, dónde estaba el negativo original y dónde teníamos que buscarlo.

–Entonces nos dimos cuenta de que nos faltaba algo: los principios de la "Pastoral" y "Noche en el Monte Pelado". Volvimos a los archivos y miramos todas y cada una de las cintas en busca de los fragmentos perdidos. También miramos en nuestros propios archivos por si

Una batalla prehistórica por la supervivencia ilustra "La consagración de la primavera", de Stravinsky. Wolfgang Reitherman se ocupó de que los monstruos no fueran "deliciosamente antropomorfos".

Igor Stravinsky estudia los "story-boards" de su ballet, "La Consagración de la Primavera"

se nos habían pasado por alto. Encontramos trozos interesantísimos que nada tenían que ver con *Fantasía*, viejos fragmentos de animación, pero ni rastro de lo que buscábamos. Puede que desaparecieran a principio de los 40.

Comandini sigue hablando:

–Creo que fuimos capaces de conseguir el 80 por ciento de los nitratos originales. Cuando esta película se montó, fue un desbarajuste. No se puede cortar un negativo de tres tiras con exposiciones sucesivas. Tuvimos mucho trabajo con este proceso. Disney tuvo que pagar por secciones; no podían pedir el rollo 1A, tenían que pedir el rollo 1A Título Principal, rollo 1A Sección 1, rollo 1A Sección 2... Cada sección era coordinada por una persona distinta; no sólo pagaron por el laborioso trabajo de montar todo aquello, sino por el trabajo de muchas personas.

"Una vez, en 1940, alguien intentó unir todas estas tiras tres a tres, volcándolas en un solo negativo. Mediante sucesivas exposiciones, se volcaron los rollos enteros. No quedó bien, pero es lo que hemos tenido desde entonces.

Además de reparar los desperfectos y agujeros del negativo antes de sacar un nuevo master, YCM se vieron en el brete de practicar la microcirugía fotograma a fotograma, para minimizar los defectos en la película.

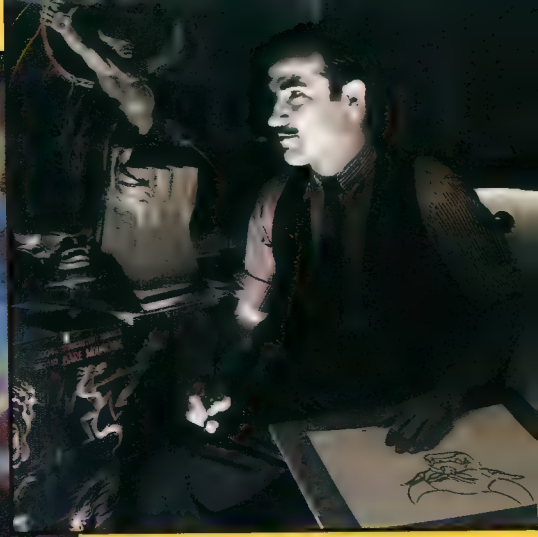
El proceso completo de restauración tuvo ocupado a todo el personal de YCM durante dos largos años.

La idea de *Fantasía* empezó como un corto de un solo rollo para Mickey Mouse. Un año después de la finalización de Blancanieves, Disney fue consciente de que no podía continuar con las Silly Symphonies (Sinfonías Locas); este fue el banco de pruebas de la Disney para *Fantasía*.

Blancanieves había sentado unos nuevos baremos de calidad; así que Disney decidió dejar de lado las piezas escritas por los compositores de la casa (Frank Churchill y Leigh Harline), y buscar un repertorio que ya llevara una historia incluida. Esto serviría para lucir a la estrella del estudio, Mickey Mouse.

Hacia 1937, Disney disponía ya de los derechos del poema sinfónico de Paul Dukas, "El aprendiz de brujo". Poco

El artista Kay Nielsen no estuvo mucho tiempo en la Disney, pero sus ideas influyeron poderosamente la estética de "Ave María" y "Noche en el Monte Pelado"



Vladimir Tytla, estudiante de escultura en París, era conocido por la solidez de su arte: su caracterización del demonio Tchernabog para "Noche en el Monte Pelado" es uno de los fragmentos de animación más aterradores que se han exhibido en una pantalla.

después, Disney coincidió en una cena con el compositor y director Leopold Stokowski. Stokowski había venido a Hollywood para participar en el rodaje de "Mil hombres y una chica", y se interesó inmediatamente por los planes de Disney. Disney, por su parte, estaba intrigado con el nuevo sistema de sonido multicanal utilizado en dicha película.

Algunos años antes, Stokowski y la orquesta sinfónica de Filadelfia habían participado en las primeras pruebas de sonido estéreo de la Bell, entre 1931-1932. Interesado en hacer popular la música "seria", parecía que Stokowski se había adelantado a los planes de Disney. A principios de 1937 afirmaba: "Hollywood puede hacer por la música lo que todos los directores juntos no podrán hacer. Puede interpretar una composición mediante imágenes. Puede hacer vivir lo abstracto. Puede ampliar los sueños del hombre, añadiéndoles las obras maestras de Beethoven, Wagner o Bramhs. Puede, a través del milagro de la cámara, transformar una fuga en un drama; una sinfonía en una triste cabalgata.

"El aprendiz de brujo" se grabó en enero de 1938, en el Selznick Studio; el resto de la partitura fue grabado en la Academia de Música de Filadelfia en abril de 1939.

Había nacido una colaboración histórica. Por aquel entonces, Disney sólo pensaba en un corto de ocho o diez minutos; sólo que los costes para este corto se acercaban a los 125.000 dólares (tres o cuatro veces el presupuesto de una Sinfonía Loca típica); la decisión final fue transformar el corto en una película más larga, con ocho segmentos distintos de animación, y que se titularía *Concierto*.

Disney estaba tan emocionado tras sus charlas con Stokowski, que el productor se empeñó en que haría sentir al público las mismas sensaciones que tiene el director de orquesta desde su podio. La película rompería los moldes del clásico estreno en la Academia de Artes Cinematográficas. Disney habló de un sistema de proyección que hiciera que las escobas desfilaran a los lados del cine.

Aunque el proyecto de Disney para que todo el cine fuera una pantalla era ciencia ficción, su idea del sonido multicanal se plasmó en el Fantasound, y fue desarrollado junto con la RCA. El sistema de grabación, según Herb Taylor, responsable del departamento de Edición de Sonido de la Disney, requirió más de 33 micrófonos, repartidos entre los 110 instrumentos de la orquesta.

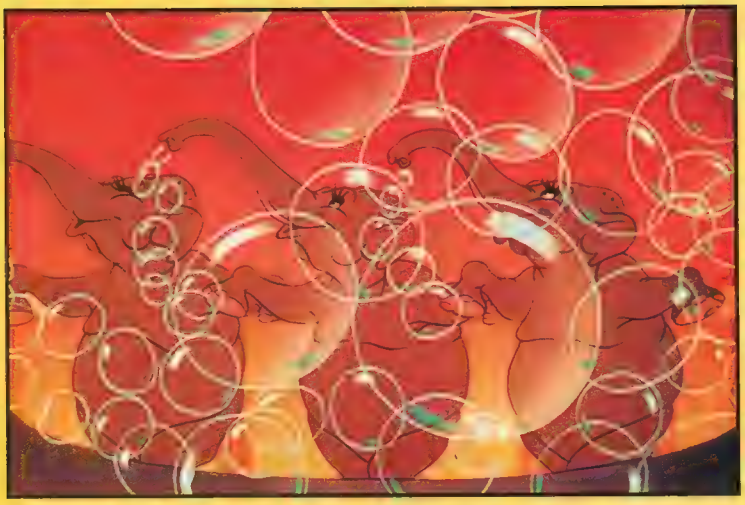
–La grabación se hizo en ocho canales. Seis de ellos eran una buena muestra, por separado, de violines, chelos, violas, metal, viento y percusión. Otro canal mezclaba estos seis, y el último recogía a toda la orquesta, en toma lejana.

Todas esas pistas, grabadas ópticamente en la película, se mezclaron en tres canales: izquierda, centro y derecha; un cuarto canal se componía de tonos de control que ajustaban automáticamente el nivel de sonido. La película y el sonido eran reproducidos por separado, utilizando motores sincronizados. Las primeras versiones del Fantasound hicieron un uso extensivo de los efectos de sonido "manuales". Era necesario un técnico de sonido, que cumplía una función parecida a la de los "disk-jockeys" actuales.

El "Claro de Luna" de Debussy se quedó por el camino y nunca fue terminado; Disney confiaba en utilizarlo en "Pedro y el lobo", la secuela de *Fantasía*.

Las versiones posteriores del Fantasound limitaron la actuación de estos técnicos, por lo que los pases serían prácticamente iguales. Fantasound requería una masiva instalación de docenas de altavoces y amplificadores auxiliares; no sólo para conseguir los efectos direccionales de izquierda-centro-derecha, sino también para lograr el efecto ambiental.

Las películas sonoras eran norma desde apenas diez años antes cuando *Fantasía* se estrenó en el Broadway Theatre de Nueva York, el 13 de noviembre de 1940. Había costado 85.000 dóla-



La secuencia más surrealista, sin duda, es la "Danza de las Horas" de Ponchielli, en la que los elefantes flotan como burbujas.

La animación de la "Pastoral" de Beethoven contó con los talentos combinados de Fred Moore, Ward Kinmball, Eric Larsen, Art Babbitt y Walt Kelly entre otros. En la versión de 1950 se cortaron algunos cortes para eliminar unos personajes de color bastante desafortunados; en la versión del 50 aniversario han sido incorporados de nuevo.

res el instalar el nuevo equipo. Por desgracia, la Segunda Guerra Mundial cortó la distribución a los importantes mercados extranjeros; la película sólo pudo ser exhibida "en casa"; muchos cines no podían hacer frente a los gastos necesarios para su exhibición. Muy poca gente vió y oyó *Fantasía* tal como Disney y Stokowski habían soñado.

Desde su estreno en Nueva York, *Fantasía* tuvo una triste carrera. La duración original era de dos horas, cuatro minutos y 40 segundos. En 1942, se había reducido a 88 minutos, cortando los comentarios del presentador Deem Taylor, y eliminando el interludio.

La versión de 1947, en la que está basada la versión de Aniversario, vuelve a tener dos horas de duración: se restablecen las presentaciones de Taylor, pero con voz en "off"; el interludio original después de "La consagración de la Primavera", de Stravinsky, no se repuso.

Para la versión de 1956 se intentó hacer justicia a la idea original de Disney, copiando las secuencias en SuperScope, y remezclando la banda sonora en cuatro pistas magnéticas. Esta copia se exhibió de nuevo en 1963, pero en 1969, *Fantasía* había vuelto a la copia 1.33 de la Academia, con banda sonora óptica monofónica. En 1982, la película había pasado a 1.72, y la banda sonora de Stokowski había sido reemplazada por una grabación digital, dirigida por Kevin Kostal. Aunque éste respetó en todo momento la idea de Stokowski, se hicieron algunos cambios en la orquestación.

El editor de sonido de la Disney, Terry Porter, encargado de la banda sonora de la versión del Cincuentenario, explica que, aunque fue posible restaurar la película a través de los originales de cámara, de la banda sonora no había ni rastro.

–Que nosotros sepamos, no existe una impresión óptica del Fantasound original. La fuente utilizada, y la más antigua que tenía el estudio, era una grabación magnética del sonido en un cine de 1955.

–Por lo que he podido descubrir, en 1955 Disney no disponía de un magnetófono -eran novedad en la época-. Así que cogieron la banda óptica triple, la reprodujeron en su sala de proyecciones y conectaron por cable con el edificio de la RCA en Burbank para grabarlo.

–Después de oírla, he podido ver que colocaron la cuarta pista de control porque el rango dinámico del sonido excede con mucho las posibilidades de una pista óptica corriente.

"Además, hay añadidos efectos de sonido. No es como en nuestra época, que puedes grabar toda la orquesta, y dejar el pícolo a la derecha, por ejemplo. Es decir, cuando los técnicos de Fantasound juegan con la orquesta, sólo podían tomar la sección de violines y llevarla de una parte del cine a otra.

Porter añade:

–Ha habido muchos problemas con la reconversión a Dolby Stereo del Fantasound. En la Danza Rusa de "Cascanueces", por ejemplo, se oye toda la orquesta, y algunos instrumentos destacan y son "transportados". Cuando lo pasas a Dolby, suena casi como la voz de Darth Vader. Tuvimos que recurrir a varios trucos para conseguir los efectos necesarios.

Varios efectos de Fantasound, de los que sólo se tenía constancia documental, han sido simulados para la nueva versión; el tañido de la campana por detrás del público en "Noche en el Monte Pelado", o el movimiento de los coros por todo el local.

El final de la secuencia del "Ave María" fue diseñada para que el bosque diera una impresión de catedral gótica. Esta inmensa escena, de más de ochenta metros, se filmó en las últimas tres semanas antes del estreno. Una cámara especial multiplano fue construida para tal fin.

El primer intento falló por culpa de las lentes. El segundo intento fue abortado por un terremoto. El tercero, ya válido, se terminó el día anterior al estreno. La exposición se envió al Technicolor a la carrera; el rollo finalizado voló a Nueva York sólo cuatro horas antes del estreno. Como que imagen y sonido iban en rollos distintos, el estudio corrió el riesgo de que el "Ave María" se pasara con sólo la música, y la pantalla en negro, si el tercer intento hubiera fallado.

En la versión que nos ocupa, la película ha sido pasada al formato de 50 mm, y la banda sonora tiene seis canales, en un intento de hacerla lo más fiel posible a la idea de Stokowski; es una mezcla de Dolby Stereo y Surround.

En algunas salas especialmente acondicionadas, la película podrá ser oída en Tri-Surround, mediante altavoces colocados entre el público. A no ser que estuvieran en el estreno de *Fantasía* en 1940, seguro que nunca verán ni oirán mejor la película.

RECUERDOS de un historietista

El legendario Joe Simon recuerda sus principios... y algunos finales.

Por JOE SIMON con JIM SIMON.

Extractos del libro Comic Book Makers: ©1990 Joe Simon y Jim Simon

Foto: ©1990 y cortesía Joe Simon

Tenía 23 años cuando decidí abandonar Syracuse y mi trabajo en un periódico de allí, para montármelo a lo grande... en Nueva York.

Para empezar, me compré un brillante y nuevo portafolios de cuero, para llevar mis cómics y dibujos de muestra. Este discreta señal de desahogo económico debería identificarme, creía yo, como un artista de éxito. Así armado, empecé a recorrer editoriales.

Entonces, los directores de arte reservaban una tarde cada semana, generalmente los miércoles, para mirar las muestras de artistas nuevos. Una secretaria o alguien del departamento de arte mira primero las muestras, retirando a los incompetentes, para evitar hacer perder el tiempo al gran jefe, o quizá para privarle del placer de insultar a los pobres obreretes del arte, que esperaron durante horas a ser recibidos, en una calurosa habitación sin ventanas.

Los miércoles por la tarde, en las salas de espera de las editoriales, por todo Nueva York, los dibujantes reconocían caras familiares una y otra vez.

Un canoso y viejo artista me miraba, sonriendo como si estuviera viendo su propio pasado.

–¿Acabas de salir de la escuela? –me preguntó.

–No... he estado trabajando unos años.

–Nuevo en la ciudad, ¿no? –persistió.

–Más o menos. ¿Se nota? –yo estaba perdiendo confianza.

–La mitad de esos idiotas, ¿sabes?, no pueden distinguir un buen dibujo de otro malo –afirmó–. Son sólo críos o malditas secretarias.

–¿Y...?

–Y esos cerdos miran a tu brillante portafolios de cuero nuevo y te etiquetan como principiante. Un aficionado, tío.

No dejaba de darle chupadas a un cigarrillo turco; mis ojos fueron al gran sobre manila que el viejo sostenía entre sus piernas. Las esquinas estaban completamente dobladas. Estaba cubierto de machas de pinturas. Podría jurar que también reconocí una de mostaza. Bajo tanta mancha, su nombre y dirección estaban escritos muy artísticamente, pero eso podía haber pasado hacía años. Señaló a una veta que corría verticalmente por el borde: "Pipí".

Sonrió mostrando sus dientes marrones. "Tengo cantidad de trabajo gracias a este pipí." Le di las gracias. Otro truquito profesional aprendido."

Antes de buscar fortuna en la gran ciudad, Joe Simon trabajó como dibujante para los periódicos de Rochester y Syracuse.

Todo el arte: cortesía Joe Simon

Arte: Joe Simon

El siguiente miércoles por la tarde metí mis muestras en un gran sobre manila que había ajado cuidadosamente para darle una imagen de "no me importa un pimiento". Parece que convenció a alguien. En Macfadden Publications, conseguí algo de trabajo.

Macfadden publicaba una linea de calidad, de revistas del corazón, incluyendo *True History*, así como un amplio catálogo de publicaciones especializadas.

Pasé más allá de los "idiotas filtrantes", hasta llegar a Harlan Crandall, el amable y amistoso director. Me mandó hacer pequeñas ilustraciones, y dibujitos de relleno de utensilios de cocina, muebles, peinados de señora, armas. El propósito de estos dibujitos era decorar las páginas de texto, para que no parecieran aburridas. El trabajo era para hacer en casa. Yo siempre entregaba los dibujos uno o dos días después de que me los encargasen.

–Trabajas muy rápido –observó Harlan.

Le dije que la velocidad era una necesidad en la prensa diaria.

–Está naciendo un nuevo campo –me informó Harlan–: Los cómics. Quizá sea lo tuyo.

Funnies Incorporated estaba en un viejo y usado edificio de ofinas de la calle 45 Oeste, cerca de Times Square. Tenía gastados escalones de mármol y un recibidor mal iluminado. El barrio había venido a menos, y me pregunté cuántos años más aguantaría la fila de casas. Las oficinas de la compañía consistían en dos grandes habitaciones punteadas de artistas en mangas de camisa, suelos de madera y una enorme mesa manchada en la que las botellas de tinta y los botes de pintura luchaban por el espacio con pilas de cartulinas de dibujo.

En una esquina, encorvado sobre una antigua máquina de escribir, un fornido y huraño joven se identificó como guionista y director. Su nombre era Mickey Spillane. Una oficina más pequeña era el dominio de Lloyd Jacquet, un cortés y reservado hombre de unos cuarenta años.

–Llámame Lloyd –sopló a través del atizador de su pipa–. Harlan Crandall me ha hablado por teléfono de ti. Aquí hacemos cómics para las editoriales. No quieren contratar una plantilla en nómina, así que lo hacemos nosotros. Trabajamos para varias editoriales. Si les gusta tu trabajo, guión y dibujo, cobrarás a 7 dólares la página. Como cada historieta tiene unas seis páginas, recibirás 42 dólares por cada una que acepten, poco después de publicarla.

De momento, la cosa no estaba mal. Me fui a casa, a mi habitación, y trabajé durante dos días y dos noches en mi primer proyecto, una aventura del Oeste de siete páginas. No era ninguna maravilla, pero el editor desconocido la aceptó sin ningún cambio.

Todo esto había pasado en cuatro días, y cuando me dejé caer a ver a Lloyd Jacquet estuvo muy amable.

–Tengo más trabajo para ti. Uno de mis mayores clientes, Martin Goodman, vio tu trabajo y le gustó.

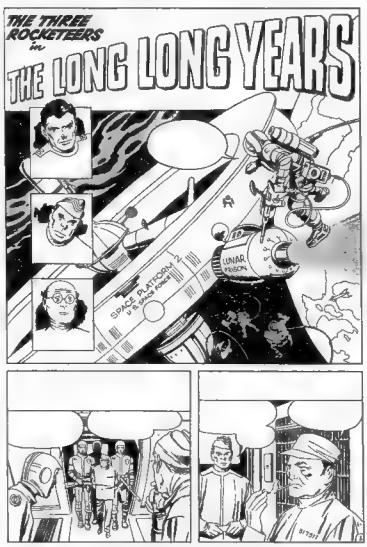
Incluso más que el dinero, un artista ama que le quieran.

–Goodman tiene un personaje que se llama *The Human Torch (La Antorcha Humana)* –me explicó Jacquet–. Más o menos, es un tipo al que le prendieron fuego, y que aprendió el secreto de convertirse en una antorcha para luchar contra los malvados. Tiene bastante éxito, y Goodman quiere que le crees un personaje como ese.

Jacquet me enseñó un ejemplar de *Marvel Comics*. Los dibujos eran simples, pero el color llameante del héroe lo hacia efectivo.

Cubriendo la demanda de nuevos títulos de aventura, Simon dice que produjo "algo del mejor trabajo jamás hecho en los cómics", con amigos como Al Williamson y Jack Kirby, sustraídos a otras empresas.

Arte de *Blast Off*: Al Williamson



Arte de *Race for the Moon*: Jack Kirby

–¿Muy parecido? –le pregunté.

–Bueno, básicamente –me dijo Jacquet–, lo que has de hacer es crear un personaje que pueda encenderse en llamas.

–Y sobrevivir –murmuré.

–Vivimos en un mundo de fantasía –se disculpó Jacquet.

–No parece muy difícil.

–¡Ah, sí...! –añadió Jacquet–. Y debe llevar una máscara. Todos los héroes tienen que llevar máscaras.

Esa tarde me senté en mi habitación, listo para el trabajo. Un tablero de dibujo descansaba sobre la punta de una mesa. Supervisé la escena: bolígrafo, lápiz, pincel pequeño puntiagudo, botella de tinta china, un pote de témpera blanca, una pila de cartulinas para dibujar, y un montón de gomas. El personaje que creé se llamaba *The Fiery Mask (La Máscara Llameante)*. Sus ojos tenían la fuerza de un lanzallamas. La historieta duraba diez páginas, y de nuevo fue aceptada sin

Arte de *Blue Bolt*: Jack Kirby y Joe Simon

Funnies Inc. fue la primera empresa en hacer un equipo con Simon y Kirby para hacer la crónica de las aventuras de Blue Bolt.

cambios. Estaba maravillado. Este trabajo era tan fácil...

Parecía no tener fin. El método era primero inventar un héroe. Y después, escribir la historia. No era necesario un guión muy complicado. Pocos editores leían los textos. Estaban interesados en dibujos excitantes y acción.

Los dibujos evolucionaron hasta un formato estandard. Simplificar el dibujo era lo más difícil. Rayas para los ojos, a no ser que el personaje quisiera mostrar sorpresa u horror... y entonces los ojos se convertían en círculos. Líneas más gruesas para las cejas, levantadas para sorpresa, bajadas hacia la nariz para enfado. Una línea fina formaba el labio superior. Una línea más gruesa, indicando sombra, constituía el inferior. No era necesario dibujar una boca abierta cuando el personaje hablaba. Casi siempre, la gente de nuestros cómics hablaba a través de labios cerrados.

Una tarde, cuando salía, el conserje tenía un mensaje para mi. Decía: "Por favor, llame a Martin Goodman, de Timely Publications." Era todo un misterio cómo ese editor había conseguido mi número de teléfono, aunque sospecho que algún empleado o colaborador de Funnies Incorporated vendía la lista de cerebros de la firma.

La Timely Publications de Goodman estaba en la calle 42 Oeste, en lo que entonces era el edificio McGraw-Hill. Las oficinas eran de negocios y nada presuntuosas.

El negocio estaba creciendo. Las compañías editoriales establecidas estaban formando departamentos dedicados al cómic, con sus propios directores, gente de la casa. Gran parte del trabajo de un director era buscar artistas del cómic, capaces y expertos, y arrancárselos de sus clientes habituales. Habia varias razones para la escasez de artistas de cómic: primero, la paga era demasiado baja para todo el trabajo que implicaba, y segundo, pocos artistas eran capaces o querían crear personajes, escribir guiones, hacer el rotulado y todos los trabajos relacionados.

Martin Goodman era de tamaño medio y hablaba suavemente. Hombre de aspecto agradable, sólo iniciaba la treintena, pero empezaba ya a tener un prematuro cabello blanco. Se rumoreaba que no había pasado de la escuela primaria, aunque era un astuto hombre de negocios con un extraordinario sentido de lo que el público compraría en los quioscos. Como muchos de los editores de su tipo, había llegado a su posición ascendiendo desde las bases del departamento de tirada.

A pesar de que daba la impresión de ser un hombre tímido e introvertido, Goodman no perdió el tiempo en ir al grano.

–¿Cuánto le pagan en Funnies?

–Siete dólares la página –hice una pausa, y añadí–: Pero hay otros trabajos a 10 dólares. (Si los había, yo nunca los había visto.)

–Le pagaré 12 dólares.

Le pregunté qué quería que hiciera.

–Usted haga cómics. Traiga ideas nuevas. Este negocio se está haciendo competitivo, y no podremos seguir sacando esta basura por mucho tiempo.

Esta fue, que yo sepa, la única vez que se equivocó.

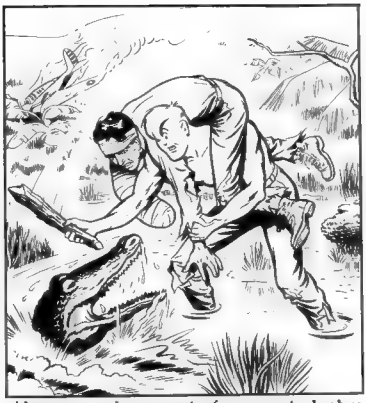
Era 1957. Mi amigo Al Harvey dijo que estaría contento de que me uniera a su compañía, Harvey Publications. Pronto me puse a trabajar en una nueva línea de cómics de aventuras.

La industria estaba de nuevo metida en un frenesí de editar nuevos títulos, comenzada por algún informe raro o por la corazonada de un distribuidor de que era el momento de sacar más títulos de aventuras.

Mi trabajo fue crear seis nuevos títulos de distribución bimestral, empezando sin un solo escritor o dibujante. La única solución era robar y camelar talento de otras editoriales.

Arte: Joe Simon. *Personaje de Phantom*: © 1990 King Features

Las tiras diarias proporcionaban cómics ya hechos, que sólo necesitaban un nuevo empaquetado, lo que incluía una portada, hecha por un "negro" que imitaba el estilo del historietista, como hizo aquí Simon con Lee Falk.



Arte: Joe Simon, Harvey Comics

Algunos creadores mantenían su control sobre los "nuevos" cómics... entre ellos Ham Fischer, que con su Jose Palooka luchó contra Al Capp y su Li'l Abner.

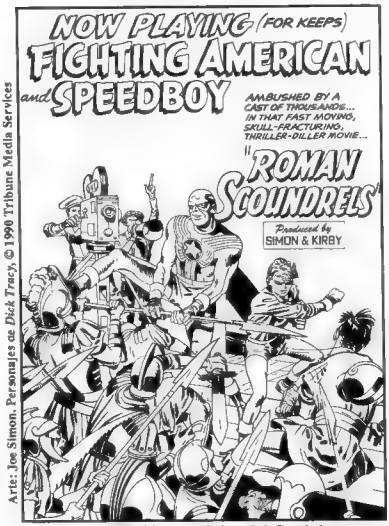
Mis amigos, que eran de lo mejorcito del negocio, vinieron a mí. Esos dibujantes eran Jack Kirby, George Tuska, Bill Draut, Bob Powell, Al Williamson, Angelo Torres, John Severin, Carl Burgos y Wally Wood, este último un tránsfuga de la revista *Mad*.

Increíblemente, cumpliamos con los plazos, entregando productos de buena calidad... hasta el día en que Leon Harvey organizó una reunión de los dibujantes. Wally Wood apareció el primero. Leon, que tenía el cargo de director ejecutivo, puso algunas de las páginas de Wally sobre la enorme mesa de su enorme despacho, colocó una hoja de papel de calco sobre cada lámina, y cogió un lápiz rojo. Entonces vi que teniamos un problema.

Mientras Wally miraba con absoluta incredulidad, Leon, con un elegante blandir de su lápiz, procedía a dar lecciones de dibujo a uno de los más expertos dibujantes de la historia del cómic.

Aunque parezca raro, entendí lo que León queria decir: que una figura en el aire o en el espacio debía de estar rodeada de espacio vacío, no superpuesta a ningún objeto de fondo. Quería líneas más fuertes en los dibujos de primer plano, dejando las líneas delgadas para los fondos. Las escenas de acción debían de dirigirse hacia adelante, hacia el lector, y pasar de una viñeta a la siguiente. Sus ideas eran, básicamente, buenos principios de animación. Desafortunadamente, sus intentos de dibujar eran tan patéticos que sólo consiguió confundir y ofender al artista.

Entre los torbellinos y giros del lápiz, ahora ya despuntado, de Leon, Wally cogió sus dibujos, tiró el papel de calco a la papelera y se marchó sin decir ni una palabra; ya nunca entraría más por la puerta de Harvey.


NOW PLAYING (FOR KEEPS)
FIGHTING AMERICAN
and SPEEDBOY
AMBUSHED BY A CAST OF THOUSANDS... IN THAT FAST MOVING, SKULL-FRACTURING, THRILLER-DILLER MOVIE...
"ROMAN SCOUNDRELS"
Produced by SIMON & KIRBY

Arte: Joe Simon. Personajes de *Dick Tracy*, © 1990 Tribune Media Services

Con la resurección por Atlas del Capitán América, Simon y Kirby volvieron a la mesa de dibujo, para crear al satírico *Fighting American (Luchador americano)*.

Leon estaba destrozado. Al día siguiente, me imploró que trajera a Wally de nuevo al redil:

–Es uno de los mejores artistas que hemos tenido –dijo Leon.

Wally nos colgó el teléfono, y Leon dejó de dar clases de dibujo.

El "negro" Joe Simon ataca de nuevo, esta vez poniendo al Dick Tracy de Chester Gould tras barrotes, antes de que lo hiciera Warren Beatty.

Arte de *Fighting American*, © 1989 Joe Simon y Jack Kirby

Desde 1897, cuando *The Yellow Kid*, una tira cómica que aparecía en el periódico *New York American*, de Hearst, se reimprimió en una edición con cubiertas de cartulina para su venta en quioscos, las tiras de prensa han sido publicadas en varios formatos; primero en blanco y negro, después en los típicos cómics a cuatro colores. Muchas de estas recopilaciones estaban montadas de forma aburrida, con demasiadas viñetas por página, y complicadas por la repetición causada por el formato de "continuar" de las tiras diarias.

Al Harvey tuvo la idea de que podría coger ese mismo flojo material, montarlo para eliminar repeticiones, y redistribuir las viñetas en trazados de página más grandes e irregulares, e historias individuales con nuevas páginas originales de entrada y grandes titulares. Nuevos dibujos de acción para las cubiertas, generalmente dibujados por un dibujante "negro", imitando el estilo del original.

Al Avison y yo nos convertimos en los "negros" más atareados.

Algunos de los artistas que creaban las tiras mantenían un control económico absoluto sobre ellas. Dos de los más importantes de éstos eran Ham Fischer *Joe Palooka*, y Al Capp, el extravagante creador de *Li'l Abner*. Se hicieron amigos íntimos... no el uno del otro, sino de Al Harvey, cuya compañía les pagaba unos hermosos derechos de autor. De hecho, Capp y Fischer se odiaron hasta la muerte.

Capp había empezado su carrera de dibujante de cómics como aprendiz y ayudante de Fischer. Los dos hombres eran tan diferentes como se puede ser... Capp un brillante y extrovertido intelectual, Fischer un callado trabajador cuya fuerza estaba en su forma tradicional de contar historias en el tablero de dibujo.

Nacido Alfred Caplin, Capp creció en New Haven, Connecticut, el hijo mayor de una familia pobre. Cuando tenía nueve años, en un día caluroso, trepó al techo de un camión de hielo en marcha para refrescarse. Al coger un trozo de hielo para apagar su sed, resbaló en el hielo y cayó sobre las vías del tranvía. Un tranvía paso sobre el chico, que perdió una pierna. Tendría que llevar una de madera toda su vida.

A Al Capp le encantaba ir de marcha. Una noche, cuando estaba en una gira de conferencias por Londres, sus amigos de fiesta casi desguazan su habitación del hotel. Pero Capp se desplomó en la cama, se tiró el cobertor por encima, y durmió hasta la tarde.

Cuando se levantó, llamó al servicio de habitaciones. El camarero, un tipo alto y tieso, entró en la habitación para tomarle el pedido. Capp sacó su cabeza de debajo de la colcha y ordenó bacon con huevos, panecillos, café, tostadas y mantequilla.

El camarero escribió el pedido en su libreta, y se giró hasta el otro extremo de la cama. Una pierna, con su zapato y calcetín, salía de debajo de la colcha. Era la pata de palo de Capp.

–¿Y qué tomará el otro señor? –preguntó el camarero.

–Tomará lo mismo –le contestó Capp.

Hice muchas portadas para los cómics de Ham Fischer, y hablé con él muchas veces. Y aún hoy, cuando dejo mi estudio, miro a las ventanas de su antiguo estudio en los apartamentos Parc Vendome, al otro lado de la calle, frente al mío, y recuerdo.

Todo el arte de Garfield, cortesía de Ediciones Junior, S. A.

Un gatito: Garfield es su nombre

Es casi increíble el éxito que tiene en los Estados Unidos (y no es menor en España) este gato, pícaro, vago, gordinflón y anaranjado.

Por BOB MILLER

El gato Garfield cumple diez años en estos días, y realmente tiene mucho que celebrar. Su tira aparece en más de dos mil periódicos de todo el mundo, en 26 idiomas. Se han publicado 30 libros suyos, siete de los cuales aparecieron simultáneamente en la lista de "best- sellers" del *New York Times*, consiguiendo un récord mundial para su creador, Jim Davis. La familiar figura regordeta del gato vende unos tres mil productos. Ha sido la estrella de varios programas especiales de la televisión, tres de los cuales han ganado Premios Emmy. Se están preparando otros tres más, y un largometraje, *Garfield's Judgement Day (El Dia del Juicio de Garfield)*.

No es raro que la CBS quisiera a este popular gato para su show de televisión de los sábados por la mañana. Pero Jim Davis quería que también apareciera en el mismo su otra tira de periódico: *U.S. Acres*. Y cuando la cadena accedió a incluirla en la nueva serie de dibujos animados, Davis aceptó que Garfield tuviera que madrugar los sábados.

El problema es que sólo hay un Jim Davis. Liado como estaba con sus dos tiras, escribiendo los especiales de Garfield, y supervisando los productos bajo licencia, Davis no tenía tiempo libre para

Personajes y arte de Garfield © 1978 United Features Syndicate, Inc.

escribir una serie de televisión semanal, y se archivó el proyecto.

Pero la CBS encontró un guionista que creyeron que podía gustarle: Mark Evanier. Prolífico escritor de cómics, Evanier ha escrito sobre personajes de Warner Bros y Disney para Gold Key, los cómics Marvel de Hanna Barbera, *Blackhawk* para DC, y *DNAgents* y *Crossfire* para Eclipse. En dibujos animados, ha hecho guiones para *Trollkins*, *Wuzzles*, y *The Littles*, y desarrollado y escrito *Dungeons & Dragons* (Dragones y Mazmorras) para Marvel Productions. Con actores reales, Evanier fue el guionista jefe de la *Kroft Superstar Hour*, y director del guión de *Welcome Back, Kotter*.

Sin embargo, antes de que CBS le ofreciese *Garfield*, Evanier había estado pensando en abandonar el campo de la animación.

–Trabajaba en un proyecto para CBS, que no me gustaba, porque había gente interesada en convertir el show en un comercial, en detrimento de la parte creativa. Cuando terminé, le dije a CBS que me había disgustado mucho trabajar en un programa como éste, que no había ninguna idea de dibujos animados en la que me apeteciera trabajar, y que seguramente dejaría de hacer dibujos animados durante una temporada. Entonces ellos me dijeron: "¿Bueno, que opinas de *Garfield*?" Y les respondí: "No quiero saber nada de... ¿han dicho Garfield?"

Evanier es un gran fan de este personaje, y tiene todos los libros editados. Le cautivó la idea de escribir sobre el gato y fue contratado para trabajar como escritor principal del programa.

***Cabin Fever (Fiebre de cabaña)* explorará los efectos de la desnutrición en Garfield.**

–Jim me hizo ir a Muncie, en Indiana, que es donde vive. Discutimos sobre Garfield durante varios dias, e hizo la crítica de algunas de mis primeras ideas. Él quería que yo lo hiciera. Reconozco que eso era pasarme una enorme responsabilidad, porque el personaje es su hijo. Es como si te diera a su crío, y te dijera: "¡Anda, cuídalo!" –piensa un momento, y prosigue–: Me gusta mucho más este personaje que otros en los que he trabajado. A veces, en este negocio, te dan productos, como si en ellos sólo viesen dinero. Te ofrecen programas para que los escribas, y la gente que te contrata está pensando: "Oh, a esto le podemos sacar dinero. Así que haz lo que quieras, pero rápido". Y si los que te contratan no se preocupan por el personaje, ¿por qué has de hacerlo tú?

Evanier escribe la mayoría de los episodios de Garfield, y el resto los hace Sharman DiVono. El curriculum de esta guionista incluye las tiras de periódico de *Bruce Lee* y *Star Trek*, la novela gráfica *Samurai: Son of Death (Samurai: Hijo de la Muerte)*, recién publicada en los EE.UU. por Eclipse, y algunas de las nuevas novelas de Tom Swift publicadas por Simon & Shuster. También ha contribuido a los guiones de *Transformers*, *G.I. Joe*, *Droids* y *ABC Weekend Specials*. Su trabajo en la serie *Storybreak* de la CBS (exactamente en el personaje Hank the Cow Dog) gustó tanto a la cadena y a Jim Davis, que la contrataron.

–Ha sido un placer, un honor y una gran experiencia trabajar en Garfield–nos revela la guionista–: ¿Sabes?, escribir un personaje de otro autor es diferente a escribir uno tuyo, y hay un toma y daca cuando trabajas con alguien que ha creado un protagonista de personalidad muy fuerte, como es Garfield. Jim Davis sabe lo que quiere, lo tiene muy claro.

Tanto en el caso de la serie de los sábados por la mañana como en el de los programas especiales para las horas de mayor audiencia, Davis supervisa todas las fases de producción, las sesiones de doblaje, aprueba los esquemas y los guiones terminados, y se asegura de que en todo ello se respete el espíritu de los personajes.

Film Roman, el estudio que animó los programas especiales del gato, anima también *Garfield & Friends (Garfield y sus amigos)*, ayudado por Wang Productions, de Taiwan. El productor (y jefe del estudio) es Phil Roman, que ha ganado dos veces el premio Emmy a la Mejor Animación para un Programa Especial, y ya tenía la experiencia de haber animado los especiales de *The Peanuts (Charlie Brown)* y la cinta *Lord of the Rings (El Señor de Los Anillos)*, de Ralph Bakshi. El productor es George Singer, que ha

Aunque Garfield esté acostumbrado a gandulear, gana al resto de las series de los sábados por la mañana en adelanto sobre el tiempo de producción.

Arte de Garfield: Jim Davis.

"Hazlo divertido y hazlo Garfield", fueron todas las instrucciones que Evanier recibió en su gatuno proyecto.

Fue la gran clase del gato lo que hizo que Mark Evanier volviera a los dibujos animados, para ocuparse del "hijo" de Jim Davis.

trabajado en múltiples estudios, entre ellos los de Jay Ward y de Hanna-Barbera. Los coordinadores de producción son John Cawley, que hizo lo mismo en *An American Tail*, y Liz Aguiar, que anteriormente estuvo en Marvel Productions.

Por lo que ha visto hasta ahora, Evanier cree que la animación de la serie es mejor de la media de este tipo de seriales, y casi idéntica a la de los especiales de Garfield emitidos en hora de máxima audiencia.

–Muchos de los dibujos animados de los sábados por la mañana los hacen en el primer estudio que pillan, y trabajando tan rápido como pueden. Si aún no hubiéramos empezado, tendríamos que correr a contratar cualquier estudio de animación disponible, fuera cual fuese su calidad. Pero como tuvimos tiempo por adelantado, pudimos negociar con la firma que quisimos, y conseguir a sus mejores técnicos, no conformarnos con el primero que pasara. Pasa que la calidad no depende de cuántos celofanes se hacen, sino de la habilidad con que son hechos éstos.

"También depende de lo que les envíes. Si sólo les envías unos pocos modelos y borradores muy esquemáticos, tendrán que improvisar demasiado. Y muchos de los programas que ves los sábados por la mañana son malos, no porque la empresa de animación haya hecho un mal trabajo, sino porque no les dieron nada en que basarse, sea porque había prisas, sea para ahorrar dinero.

Según Evanier, éste no es el caso de Garfield.

–Una de las mejores cosas que puedes hacer por alguien es dejarlo en paz. Eso es lo que hizo CBS con *Mighty Mouse* (Super Ratón) y *Pee-Wee's Playhouse*. Dejaron sola a esta gente porque Paul Reubens sabía lo que se hacía con *Pee-Wee Herman* y Ralph Bakshi con *Mighty Mouse*. Así que la cadena no va a decirle a Jim Davis que él no sabe lo que ha de hacer con Garfield.

***U.S. Acres* se une a Garfield los sábados por la mañana... a petición de su creador, Jim Davis.**

Por lo que se refiere a *U.S. Acres (Hectáreas EE.UU.)*, Evanier la describe como:

–Un dibujo animado, más tradicional, de animales parlantes. Es un poco más raro. Con Garfield, el objetivo era igualar el nivel de humor de la tira con el de los especiales.

Gregg Berger pone la voz a Orson, el cerdo que dirige a los animales de la granja en *U.S. Acres*: el gallo Roy (voz de Thom Huge), dos pollitos llamados Booker y Sheldon (Frank Welker), dos ovejas llamadas Bo (tambien Welker) y Lanolin (Julie Payne). Y también está el pato Wade, del que Evanier piensa que se lleva todas las medallas.

–La voz de Wade la hace Howard Morris. Es una de las mejores interpretaciones que he visto. Interpreta a este pato

cobarde, que siempre está gimiendo, chillando y desvariando. Es divertídisimo ver a Howard, que es la persona con más energía que he visto, interpretar este papel.

Fortune Kooky, un guión escrito por Sharman DiVono, trata de cómo Wade se cree lo que le dicen los mensajes de las galletas de la fortuna, y de lo que pasa cuando el gallo Roy le gasta una broma con esos mensajes. *U.S. Acres* se emitirá entre dos aventuras de Garfield de siete minutos, con dos mínimos de treinta segundos para redondear el show.

De nuevo, será Lorenzo Music (Carlton el Portero en *Rhoda*) quien dará voz a Garfield. Evanier dice que Music tiene:

–Una voz maravillosamente rica, muy distinta a lo que es habitual en las series del sábado por la mañana, razón por la cual Lorenzo trabaja ahora en nueve de estas series.

El reparto de Garfield es el mismo que el de la tira: Jon, el "amo" de Garfield (Voz de Thom Huge), el perro Odie (Gregg Berger), Nermel, el gatito más mono del mundo (Desiree Goyette, que también compone la música), y Liz la veterinaria (Julie Payne).

Un personaje secundario que repite es Binky el Payaso (Huge), que ya había aparecido en los especiales de Garfield. Evanier lo describe como: "El más ruidoso y molesto animador de espectáculos para críos de la historia de la humanidad". Binky siempre habla a grito pelado. En "El Show de Binky", Garfield participa en un concurso, presentado por el repugnante payaso.

–Una de las cosas que más odio en este mundo es que la gente se te acerque en un restaurante y cante "cumpleaños feliz", alrededor de tu mesa o de la de cualquier otro –dice Evanier–. Hicimos un episodio donde Garfield ha estado toda la noche despierto, viendo un documental de catorce horas titulado "Los copos de algodón: ¿amigos o enemigos?", y ahora quiere dormir. Binky, que se ha confundido de casa, llama a la puerta tratando de dar una serenata a Garfield con el estrepitoso coro de la canción de cumpleaños de Binky.

En uno de los primeros episodios, *Nitey-Nightmare (Pesadilla nocturna)*, Garfield se empacha y sueña que crece hasta ser como King-Kong, empezando a escalar supermercados y vaciarlos. Otros episodios incluyen: *Magic Mutt (Chucho Mágico)*: Garfield se pierde en una tienda de Magia; y un perro y él se persiguen, atacándose con trucos de Magia. *Identity Crisis (Crisis de identidad)* es una extraña persecución, en la que un perrero (voz de Chuck McCann) confunde a Garfield con un perro y trata de capturarlo, confundiendo también a un perro con un ratón, y al ratón con un perro.

–No tendré ninguna excusa si estos programas no son buenos – dice Mark Evanier, francamente–. No puedo echar las culpas a la animación, ni a las voces, ni a la cadena. Estoy muy orgulloso de este espectáculo, y eso es algo que no he dicho de otros programas, en el pasado. Hablé en entrevistas de *Richie Rich*, y no lo dije, y eso que creo que era tan bueno como lo permitían las circunstancias. En Garfield, no tenemos circunstancias con las que luchar.

Personajes y arte de *U.S. Acres* ©1985 United Features Syndicate, Inc.

Terminator

Esta vez, son esos imparables cyborgs los que vuelven al presente, para rescatar sus mecánicos futuros.

Por ERIC NIDEROST

Era a todo color, impreso en papel del bueno y mensual, pero como legiones de otros títulos, *Terminator* se terminó. La colección de Now Comics se acabó tras un año y medio de vida, y ahora ha nacido un nuevo *Terminator*, publicado por Dark Horse.

Dark Horse, siguiendo el enorme éxito de sus series *Aliens* y *Predator* (de inminente edición en España por Norma Comics), va a lanzar la miniserie *Terminator*, de cuatro episodios, escritos por John Arcudi y dibujados por Chris Warner. Ambos proyectos, el nuevo y el terminado, se derivan del bombazo cinematográfico de 1984, protagonizado por Arnold Schwarzenegger.

La película original ofrecía una visión apocalíptica del futuro, a pesar de estar animada por emocionantes fuegos artificiales. En el filme, la humanidad está al borde de la extinción en el año 2029, paulatinamente exterminada por una raza de cyborgs, lógicamente llamados terminators (exterminadores). Pero gracias a un héroe/salvador llamado Connor, la humanidad sale del brete, e incluso comienza a ganar la batalla por la supervivencia.

Para evitar tal derrota, un terminator (Arnold Schwarzenegger) viajá en el tiempo hasta el presente, esperando matar a Sarah Connor (Linda Hamilton) antes de que dé a luz al futuro líder de la resistencia. Kyle Reese (Michael Biehn);

Todo el arte de *Terminator*: Chris Warner, cortesía Dark Horse Comics

Personajes y arte de *Terminator*: TM y © 1984 Cinema '84. A Greenberg Bros. Partnership. Licensed by Hemdale

un humano de la época del Terminator viene también al presente para defender a la madre de su líder, sin darse cuenta de que él será el padre del salvador de la humanidad.

Tomando la película como una plataforma de lanzamiento para futuras aventuras, Chris Warner dice:

–Un grupo de cinco (humanos) rebeldes consiguen una máquina del tiempo, y deciden ir al pasado, nuestro presente, y alterarlo.

"Irán a Cyberdyne Systems, creador de los cyborgs, y se asegurarán de que sus terminators no existan.

Pero los fans de la película recordarán que la máquina del tiempo que transportó a Schwarzenegger y Biehn fue destruida, para que nadie pudiera utilizarla:

–Es cierto –concede Warner–, pero en nuestra historia esa máquina era sólo un prototipo. La principal aún no estaba terminada. Y cuando los cinco rebeldes van al pasado, dejan a un tipo detrás para que destruya la máquina. Pero no lo consigue del todo: rompe la máquina, pero no lo bastante para evitar que algunos terminators puedan utilizarla para ir al pasado y tratar de detener al equipo rebelde.

"Esto es el núcleo de la historia: los terminators tratan de salvar su pasado, como los humanos trataban de salvar el suyo en la primera película. En resumen, en esta película los rebeldes son los terminators.

Warner dice que hay un montón de personajes nuevos en este cómic de *Terminator*, pero también dice que no se busquen en el cómic viejos personajes de la película, al menos por ahora.

–De hecho –ríe–, si piensas sobre ello, el único viejo personaje que sigue vivo al final de la película es Sarah Connor. ¡Todos los demás han muerto! Pero hemos de tocar de oído. Hemos hablado de introducir a Sarah Connor de nuevo, pero no en esta serie. Y no sé si esta Sarah, si vuelve, tendrá los rasgos de Linda Hamilton. Generalmente, con productos bajo licencia, los actores tiene contratos que dicen que hemos de pagarles royalties adicionales, si utilizamos sus rasgos.

El dibujante explica también que no pueden perder de vista el mundo real, porque se está trabajando en una segunda parte de la película, con estreno programado para el verano de 1991. Durante mucho tiempo, la negativa de Schwarzenegger a comprometerse hizo muy difícil una secuela. Pero al fin la musculosa superestrella volverá a su papel, y Linda Hamilton también.

–Tendremos que seguir el trabajo de la segunda película –dice Warner– para saber exactamente qué están haciendo, aunque vamos a hacer ambos productos tan mutuamente excluyentes como podamos: tendremos nuestra propia historia. Eso por nuestra parte, porque ellos: James Cameron (el director de *Terminator*) y (la productora) Gale Anne Hurd, están tan liados con sus proyectos de películas colosales, que no les interesan una higa los cómics. ¡Oh!, los miran... y si la historia está completamente fuera de tono, puede que pongan objeciones.

Lo que seguramente no habrá es "crossovers" con otros cómics, en los que Terminator haga de estrella con Alien u otras criaturas. "No creo que haya planes para eso –opina el dibujante–, aunque es cierto que hicimos un cómic de los Aliens contra los Predators. Dark Horse tuvo mucha suerte, en ese caso, porque ambas criaturas eran propiedad de 20th Century Fox. Pero incluso si los dos estudios (Fox y Carolco) se pusieran de acuerdo... para, digamos, hacer una serie de Terminator contra Predator, tendríamos que pagar dos derechos de autor, lo que elevaría el coste de la obra hasta hacerlo económicamente inviable."

Mientras dibujaban y escribían *Terminator*, Warner y Aroudi eran conscientes de que su serie no era el primer cómic de este personaje. Claro que la serie de la Now no les preocupaba demasiado, tal cual comenta el dibujante:

–La serie de Now ocurre en el futuro, y pensamos que no tiene demasiado de la película, que es independiente. Nosotros queríamos centrarnos más en el presente,

"Los terminators pueden ser asesinos, pero han alcanzado la armonia racial" bromea el guionista John Arcudi, acerca de la nueva pandilla cyborg.

"En las películas, puedes hacer complejas persecuciones de coches, en los cómics has de ser más directo" explica el dibujante Chris Warner.

porque esto tenía mucho que ver con el éxito de la película.

Este nuevo *Terminator* está lleno de personajes nuevos, y Warner no sabe por dónde empezar:

–El malo es un tipo llamado Holister, que es el Jefe en Cyberdine Systems. Cyberdine es una pequeña empresa de alta tecnología, que investiga para el gobierno. Pero con los recortes del presupuesto de defensa, está al borde de la quiebra. Astin, el principal científico investigador de la compañía, trata de que Holister diversifique las actividades, pero Holister es un arrogante ejecutivo que no escucha a nadie...

Warner dice que Holister va a la suya:

–Por otro lado, Holister trabaja en el Proyecto Bellerophon. Warner no quiere dar muchos detalles al respecto, pero parece que hay una relación entre Bellerophon y el desarrollo de los Terminator.

Sobre los terminator, Warner explica que no habrá uno, sino cuatro imparables cyborgs en esta serie. Que van a ser literalmente "encarnados".

–Establecemos el hecho de que, a pesar de que los terminators son construidos, tardan un tiempo en generar la carne, los pseudo órganos, etcétera. Los terminators tienen una especie de gestación.

Pero una vez creados, los terminators del cómic tienen mucho en común con su prototipo de celuloide, por que son "tíos duros". Pero hay algunas diferencias entre ellos: no sólo tienen diferentes tipos de cuerpo, hay incluso en ellos una mezcla racial y de sexos.

–Uno de ellos –detalla Warner–, es físicamente similar al personaje de Schwarzenegger en la película, pero tiene el cabello rubio. Hay un terminator negro, y una señora terminator, que es una atractiva culturista. Pero hay también un terminator bajito... como de un metro y medio, que va un poco como contra corriente. Pero es un personaje fundamental.

Pero, ¿a qué viene todo esto? ¿Es un intento de evitar la discriminación racial en el cómic?

–Bueno, no –ríe–, pero en un cómic de este tipo has de crear un uniforme físico para los personajes, para hacerlos tan distintos como sea posible, a fin de que puedas distinguirlos. Esto no es un cómic de superhéroes, donde tienes uniformes variopintos para diferenciarlos.

Por su parte, el guionista John Arcudi piensa que la mezcla étnica es divertida.

–Piensen en ello. Los terminators pueden ser asesinos... ¡pero han logrado la armonía racial!

Al escritor de cómics le gustó trabajar en *Terminator*, pero admite que crear el primer episodio fue una tarea febril:

–Nos pusieron la pistola en la nuca en el primer número. Como no teníamos tiempo, tuve que tirar adelante, con sólo un esquema de guión. Generalmente, me gusta visualizarlo todo primero... en una palabra, hacer el "storyboard".

A pesar de que el cómic de *Terminator* posee su propia historia, Arcudi revela que la película le influenció mucho:

–Es cierto, y estaba más influenciado por ella de lo que Chris quería. Por ejemplo, en lo de las persecuciones en coche. ¡No creo que a Chris le guste dibujar coches!

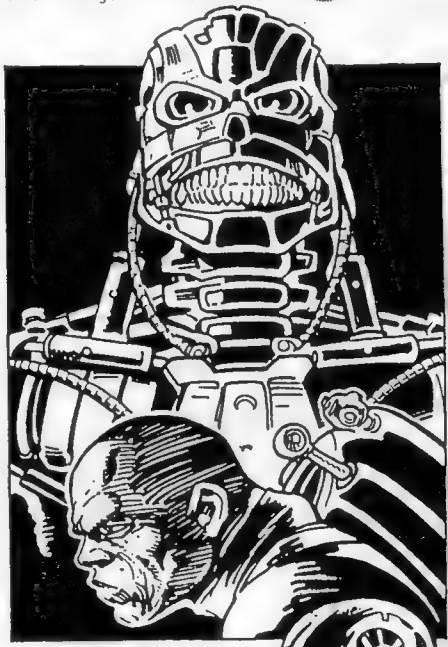
"Pero no sólo era eso. También estaba la violencia. Originalmente, era casi de cómic para adultos, pero lo rebajamos más adelante. ¿Recuerdas al principio de la película, cuando el personaje de Schwarzenegger arranca el hígado de aquel motorista? Yo tenía una escena parecida.

Warner dice que también el equipo rebelde que vuelve al pasado, nuestro presente, es un grupo misceláneo:

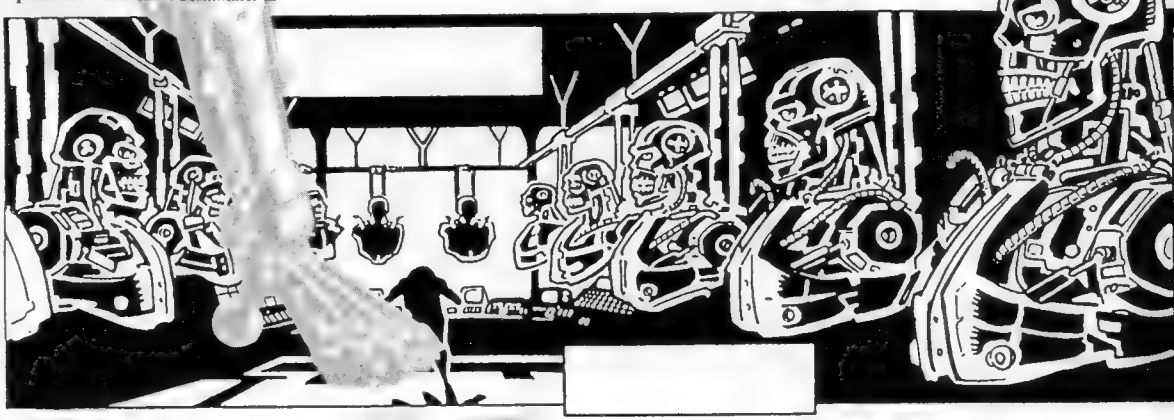
–Aquí tenemos a dos mujeres, un varón negro, un varón hispano, y un varón alto y rubio. El líder es una mujer llamada Mary. Ella y Astin, el científico investigador, se lían, pero no románticamente. Es una historia que más bien se basa en lealtades.

El dibujante dice que no es fácil crear diferentes caras y cuerpos para los cómics, pero que...

–Tengo un gran archivo de referencia. Tengo recortes de modelos, más o menos famosos. Y trato de encontrar a alguien que, visualmente, llene el perfil de personalidad del personaje. Claro que, cuando desarrollas tu estilo, y esto es algo de lo que soy tan culpable como otros artistas, es muy fácil que todos tus personajes parezcan el mismo. En un cómic de superhéroes, puedes salvarte porque llevan máscaras o capas. No puedes hacerlo en un trabajo como *Terminator*.



El único superviviente de la película no aparecerá en esta serie, hasta que su futuro quede claro en el filme *Terminator II*



Personajes de Terminator bajo licencia de C.I.C. a Dark Horse

COMICS REPORTER

Tortugas rockeras en gira mundial

–A los niños les encanta el rock and roll, y les encantan las Tortugas Ninja, así que hemos unido las dos cosas –explica Mark Freedman, jefe del imperio del "merchandising" de las Tortugas, Surge Licensing, acerca de su última ocurrencia: *The Coming Out of Their Shells Tour*, que es una gira mundial de los quelonios rockeros: Es un concierto de rock para niños, con una historia detrás. Están en el mismo Shredder (Maestro Trinchante), Bebop y Rocksteady, además de otros personajes nuevos. Patrocinada (¡cómo no!) por Pizza Hut, la gira tuvo su concierto inaugural en el Radio City Music Hall de Nueva York, luego el grupo recorrerá los EE.UU. De todo ello saldrá un disco, con temas tales como "Pizza Power" (El Poder de la Pizza).

COMICS screen

En esta sección daremos cuenta de los rodajes y proyectos de realización cinematográficos y televisivos más destacados sobre personajes del mundo del cómic. Es posible que algunos de ellos jamás lleguen a ver la luz y otros experimenten cambios en los distintos procesos de filmación. Os tendremos puntualmente informados de cualquier alteración que pudiera producirse. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G = guión, D = director, P = productor. Las fechas de estreno siempre se refieren a los EE.UU.

The Addams Family (La Familia Adam). Película basada en famosos chistes de Chas Addams y luego en una serie de humor negro de la televisión. P: Orion Films. G: Caroline Thompson y L. Wilson. El personaje de Morticia lo interpreta Anjelica Huston. El rodaje comenzó en noviembre.

The Airtight Garage (El Garaje Hermético). La conocida obra de Jean Giraud, "Moebius", en dibujos animados. P: Soyuzmultifilm Studios, North American Trading CO. & Starwatcher Graphics. G: Randy Lofficier. En fase de producción.

The American. Filme. El aguerrido héroe de la compañía Dark Horse. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

Annie. Secuela del musical *Annie*. En esta ocasión, la famosa huerfanita se enfrenta a la venganza de la señorita Hannigan. D: Lewis Gilbert.

Ant-Man (El Hombre Hormiga). Basado en el personaje Marvel. Filme en proyecto.

Archie. La pandilla de adolescentes de la escuela de Riverdale en la pantalla grande, con actores reales. G: Nora & Delia Ephron. Warner Brothers. D: Joel Schumacher. El papel de Archie lo interpreta Corey Haim.

Arzach. El enigmático héroe de Moebius cobra vida en un filme producido por Kirk Thatcher.

The Avengers (Los Vengadores). El dúo de detectives británico formado por Emma Peel y John Steed, famosos por una serie televisiva en los años 60. No confundir con los personajes de Marvel. G: Sam Hamm.

Batman II. Nuevamente guión de Sam Hamm.

Beetle Bailey. El soldado de la tira humorística de Mort Walker. Filme en proyecto.

Beetlejuice (Bitelchús). Nuevos episodios de dibujos animados y una próxima secuela cinematográfica a la vista. De momento se está escribiendo el guión.

Blackhawk. Filme basado en el héroe aviador de la compañía DC Comics. Produce la Amblin de Spielberg. G: Dan Aykroyd.

Blade. Película basada en el personaje cazavampiros de Marvel Comics. G: Lee Goldberg y William Rabkin.

Blondie. Filme musical con la rubia hogareña creada por Chic Young. Estudios Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak y Dean Young. Empezará a rodarse la próxima primavera.

James Bond. Serie de dibujos animados protagonizada por James Bond Junior (?). Se estrenará el otoño de 1991.

Betty Boop. Dibujos animados y película con actores reales en el horizonte. D: Richard Fleischer.

Brenda Starr. Basada en las tiras de cómic. Brenda Starr, periodista, está interpretada por Brooke Shields y Timothy (007) Dalton. De inminente estreno.

Bugs Bunny. La nueva serie de dibujos animados, *Tiny Toons Adventures*, acaba de estrenarse.

Captain America (Capitán América). Filme. G: Stephen Tolkin. D: Albert Pyun. Capi: Matt Salinger. Estreno inminente.

Captain Planet (Capitán Planeta). Dibujos animados de tinte ecologista con voces famosas: Tom Cruise, Richard Gere, Jeff Goldblum, Meg Ryan, Martin Sheen y Sting, entre otros. P: DIC Entertainment & TBS Inc.

Charlie Chan. Filme. Chan: B. D. Wong. D: Fred Levinson. P: Gene Kirkwood, John Hyde.

City of Darkness. Filme. G: Patrick Cirillo & Joe Gayton. Un superhéroe de cómic y un villano combaten en el mundo real. P: Michael Douglas, Rick Bieber. Columbia Pictures.

Conan III. Filme en proyecto.

Cracked. Parodia de superhéroes. No hay más información disponible, de momento.

Daredevil. Serie de TV. P: Shelley Duvall. Contrato sin firmar.

Deathlok. Filme en proyecto.

Dick Tracy II. ¿Secuela?

Dinosaurs for Hire. Filme basado en los personajes de la compañía *Eternity*. G: Richard Finney & James Bonny. 20th Fox. Efectos especiales de las criaturas: Jim Henson's Creature Shop.

Dr. Strange (Dr. Extraño). Basado en el personaje místico de Marvel. Filme de Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P: Francis F. Coppola. Se retrasa debido a los problemas financieros de Coppola.

Family Dog. Serie de dibujos animados. Trece episodios. CBS. P: Steven Spielberg, Tim Burton.

Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos). Basado en el cuarteto de héroes Marvel. P: Bernd Eichinger.

The Flash (Flash). El velocista escarlata de DC Comics debuta en una serie de TV con actores reales de la Warner Brothers. El actor que da vida a Flash es John Wesley

Shipp. Tina McGee es Amanda Pays. Guión: Howard Chaykin.

The Flinstones (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Universal Studios y Amblin.

Fu Manchú. Filme. El protagonista es David Carradine.

Ghost Rider (El Motorista Fantasma). Filme. New Line. Próximo rodaje.

Green Hornet. Filme de la Universal. Se está escribiendo el guión.

Green Lantern (Linterna Verde). Filme. P: Joel Silver. Se está escribiendo el guión.

He-Man. Las nuevas aventuras de He-Man y los Masters del Universo. Serie de 65 episodios de dibujos animados. LBS Communications. Estreno a finales de 1990.

Human Target (El Blanco Humano). Personaje de DC Comics. Programa piloto de TV en la ABC. Intérpretes: Rick Springfield y Clarence Clemons.

The Incredible Hulk (La Masa). Nuevo episodio de TV en fase previa de rodaje.

Inspector Gadget. Serie de TV con actores reales. DIC.

Iron Man (El Hombre de Hierro). Filme. D: Stuart Gordon. Universal. Contrato por firmar.

The Jetsons (Los Supersónicos). Nueva serie de dibujos animados de Hanna-Barbera. Hay otro proyecto para una película con actores reales. Universal.

Judge Dredd (El Juez Dredd). Filme. G: Howard Chaykin & John Moore. P: Charles Lippincott.

Justice League (La Liga de la Justicia). El grupo de héroes más divertido de DC Comics. Piloto de TV para la NBC. Lorimar.

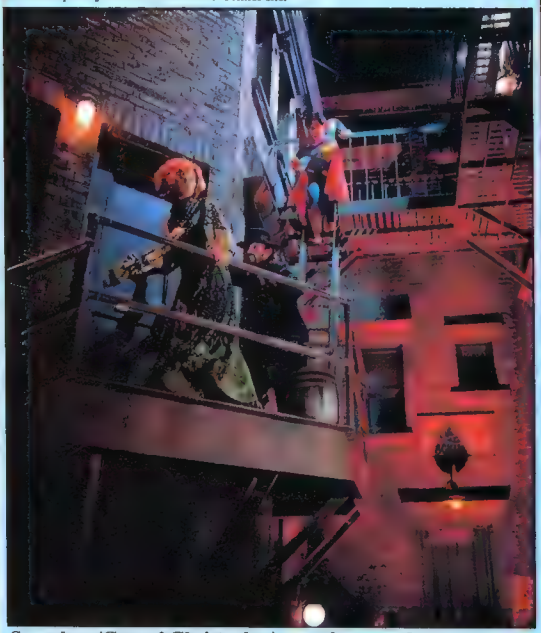
Lt. Blueberry (Teniente Blueberry). Filme en proyecto.

Little Nemo in Slumberland. El clásico de Windsor McCay, en dibujos animados. TMS Ent. Canciones: Richard & Robert Sherman.

The Lone Ranger (El Llanero Solitario). Serie de TV con actores reales y proyecto de filme con John Landis de director. Universal.

Lone Wolf & Cub. Filme: P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

Foto de Superboy: © 1990 Viacom/DC Comics Inc.



Superboy (Gerard Christopher) se embarca en la tercera temporada de aventuras televisivas, batallando con criminales como David Tinkham (en la foto) y rescatando a Lana Lang. Este año, el Clark Kent estudiante se muda a Capitol City, para entrar a trabajar en el Departamento de Asuntos Paranormales, una rama muy especializada de la Secretaría del Interior.

¡¡MALDITA SEA, ESTO YA SE HA LLENADO DE SUPER-TIPOS!! ¡¡CUALQUIERA SE PUEDE CHIVAR A MARY JANE DE QUE ME HE ESTADO PULIENDO LA PAGA EN TEBEOS!!
ANTIFAZ COMIC
C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)
AMPLIO STOCK COMICS ZINCO
ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA
ANTIFAZ COMIC
Librería especializada en Comics
PUES SÍ, HEMOS CONTRATADO A "LOGO" PARA QUE NOS ENTRENE ÉSTA TEMPORADA...
¿LOGO? MENUDO FANTASMA... SI ESTUVIERA AQUÍ, YO MISMO LE ARREGLARÍA LAS CUENTAS... ¡¡JA,JA,JA!!
¡¡EJEM!!
SNIKT!
ñolo

Lucky Luke. Serie de TV. Terence Hill de protagonista. Silvio Berlusconi Communications. Diez episodios.

Mai The Psychic Girl. Basado en el "manga"japonés editado por Eclipse Comics. G: Larry Wilson. P: Walter Hill. Carolco Pictures.

Mandrake. Filme en proyecto.

Mickey Mouse. Cortometraje dibujos animados acompañando a la película "El príncipe y el mendigo", estreno a finales de 1990.

Mr. Magoo. Filme producido por Steven Tisch. También se prepara película o serie de dibujos animados con la sobrina del famoso "cegato", Megan Magoo.

Negative Man. Un nuevo personaje de Bob Kane (creador de Batman). Serie de TV con actores reales. Nelvana.

Nick Fury, Agent of Shield (Nick Furia). Filme. G: Greg Pruss.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. P: Bruce Sherlock, Peter Sjoquist, John Torv, Rodney Price. G: Ken Shadie. Asesor de la película: Lee Falk, su creador.

Plastic Man. El héroe elástico de DC Comics. Filme. G: Charles Gale. Warner Brothers. Amblin.

The Punisher (El Castigador). El héroe de Marvel en un filme protagonizado por Dolph Lundgren. Aparecerá en vídeo a finales de 1990. IVE.

Robocop II. Secuela con guión de Frank Miller. Filme a punto de estrenarse. Además, nueva serie de dibujos animados.

The Rocketeer. El personaje creado por el ilustrador Dave Stevens. Filme. Disney. D: Joe Johnston. G: Danny Bilson & Paul DeMeo. P: Lawrence & Charles Gordon, Lloyd Levin. Se empieza a filmar en el verano de 1991.

Rogger Rabbit. Nuevos cortometrajes en proyecto.

The Saint (El Santo). Película sobre el popular aventurero creado por Leslie Charteris. Produce Robert Evans y la Paramount.

Scooby Doo. Filme en proyecto. Warner Brothers.

Secret Agent X-9 (Agente Secreto X-9). Basado en los cómics de Alex Raymond. Película de dibujos animados en proyecto.

Sgt. Rock. Filme protagonizado por Bruce Willis, encarnando al héroe soldado de DC Comics. D: John McTiernan. P: Joel Silver G: Steven de Souza & David Peoples. Se rodará en marzo de 1991.

The Shadow (La Sombra). Filme. G: David Koepp. Universal.

The She-Hul (Hulka). Serie de TV en punto muerto. Filme sin firmar contrato. Guión y dirección de Larry Cohen.

Spiderman. Filme. G: Neil Ruttenberg & Joseph Goldman. En proyecto. Se cuece también un musical (?) con canciones de Keith Herrmann y Barry Harman. Supervisa el mismísimo Stan Lee.

Sub-Mariner (Namor). Filme en proyecto.

Suicide Squad (Escuadrón Suicida). Programa piloto para TV. CBS. Lorimar.

Superboy. Tercera temporada de la serie de TV con actores reales.

Superman. Se está escribiendo el guión de Superman V. G: Mark Jones & Cary Bates. Christopher Reeve no ha confirmado su participación.

Swamp Thing (Cosa del Pantano). Serie de TV de trece episodios con actores reales. Dick Durock da vida al personaje de DC Comics.

Tales from the Crypt. Serie de TV basada en los cómics de terror de EC Comics. HBO.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Mutantes Ninja). Sigue la serie de dibujos animados y se prepara secuela de la película con actores reales. Además, las Tortugas andan ocupadísimas haciendo "bolos" en espectáculos musicales, en plan rockero y todo. La "Tortugomanía"está arrasando.

Thor. Filme en proyecto. Stonebridge Entertainment. Contrato sin firmar.

Tin-Tin. Las aventuras del intrépido reportero creado por Hergé, pueden continuar en una serie de dibujos animados producida por Nelvana.

Tom & Jerry. Nueva serie de dibujos animados. Trece episodios titulados "Tom & Jerry Kids". TBS.

Trouble With Girls. Filme. 20th Fox & Funnybook Films. G: Will Jacobs & Gerard Jones. P: Matt Pepler, Neal Tabachnick.

Two-Fisted Tales. Cuatro episodios de TV de media hora, basados en historias de EC Comics.

Valentina. La heroína erótica de Guido Crepax, en trece episodios de media hora para televisión. Protagoniza el papel estelar Dementra Hampton. Produce Reteitalia.

Vampirella. Filme. Guión y dirección de Jim Wynorski. Se planea rodar dos películas a la vez.

V for Vendetta. Filme en proyecto. Warner.

Watchmen. Filme. G: Sam Hamm. P: Joel Silver. D: Terry Gilliam. Se busca estudio para su rodaje.

Wolverine (Lobezno). Filme en proyecto.

Wonder Woman (La Mujer Maravilla). Serie de TV en fase de rodaje.

The X-Men (La Patrulla-X). Cinco episodios de dibujos animados. FBC. Marvel Productions.

Zorro. Serie de TV por cable. Family Channel. El Zorro es Duncan Regehr. Henry Darrow sustituye a Efrem Zimbalist como el padre del héroe enmascarado.

Lista Copyright © Starlog Communications Internacional, Inc. Todos los derechos reservados.

Encendiéndole la mecha al cohetero

Han sido necesarios cinco años, dos guiones, seis reformas sucesivas, pero al final *The Rocketeer (El cohetero)* está listo para saltar de las páginas del cómic a la pantalla grande. La producción de las aventuras aéreas de Dave Stevens se inició este otoño, con Bill Campbell como protagonista.

The Rocketeer, dirigida por Joe Jonston *Honey, I Shrunk the Kids (Cariño, he encogido a los niños)*, transcurre en los años 30, anteriores a la guerra, igual que en el cómic. La historia, basada en su primera aventura, se centra en el piloto de pruebas Cliff Secord, que anda trasteando con una mochila cohete diseñada por Howard Hughes. El modelo es robado por una banda de gángsters, empleados por un actor inglés que, en realidad, es un espía nazi.

–La inspiración para el guión viene directamente del cómic –dice Danny Bilson, el guionista–. Cliff se hace con la mochila, y decide explotarla. Cuando el prototipo es robado y se descubre la verdad, las circunstancias cambian para él, y se convierte en héroe, muy a su pesar.

–Lo bueno de *The Rocketeer* es el dibujo, la atmósfera y el tono. La historia no lo es. Por eso, cuando hace cinco años, Danny y yo nos reunimos para tratar de esto, vimos que lo más vital era dotarle de una buena historia. La segunda prueba era entenderse con un estudio que, como es natural, tendría sus propias opiniones, y que nos obligaría a reescribirla, reescribirla y reescribirla.

En el camino se ha quedado el director Bill Dear, muy encariñado con el proyecto.

–Habíamos desarrollado la historia con Bill (que también figura en los créditos del guión) –dice Bilson–. Pero entre revisiones del guión, retrasos y problemas de presupuesto, Disney no había dado luz verde al asunto y Bill recibió otras ofertas y se ha ido.

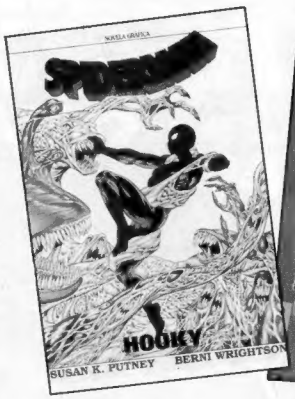
Ninguno de los guionistas quiere comentar el presupuesto, pero De Meo dice:

"Que cuánto va a costar esto, nadie lo sabe seguro. Pero "grande" creo que es la palabra adecuada para este filme.

—Marc Shapiro

N.º 2 YA A LA VENTA

FUERA DE VIÑETA



Llega la Navidad, esa maravillosa época del año en la que reinan la paz, el amor, los buenos deseos... y el consumismo desenfrenado. No es de extrañar, pues, que las editoriales aprovechen para lanzar al mercado un cargamento bien surtido de novedades jugosas. *Come on with the show...*

Cómics Forum, por ejemplo, se destapa con dos nuevos títulos Prestigio que se unen a sus ya tradicionales Especiales Invierno. El primero de ellos reúne en cuatro volúmenes los interesantes episodios del *Capitán Bretaña*, obra de Jamie Delano y Alan Davis, que al final no pudieron utilizarse como complemento en *Excalibur*. El segundo es una serie limitada de los *Starjammers*, astutamente englobada bajo el epígrafe "La Patrulla-X Presenta", con guión de Terry Kavanagh y dibujos del veterano Dave Cockrum.

También por estas fechas está previsto que aparezca el segundo volumen de la colección "Novelas Gráficas Marvel". Se trata de *Hooky*, una historia "monstruosa" de Spiderman con la firma de Berni Wrightson. Otra novedad arácnida a punto de aterrizar es la nueva serie de *Spiderman* realizada por Todd McFarlane, auténtico bombazo de la temporada en los USA. Esta colección se publicará en especiales bimestrales de 48 páginas, igual que el *Namor* de John Byrne.

En lo que respecta a Zinco, destaca el tono antológico *Las Mejores Historias de la Edad Dorada*, un compendio de relatos representativos de lo que allí llaman la "Golden Age" del comic book. En las 288 páginas de que consta se recogen 22 historias clásicas de personajes tan conocidos como Batman, Superman, Flash o Green Lantern, contándose con las contribuciones artísticas de Dick Sprang, Reed Crandall, Joe Kubert, Carmine Infantino, Alex Toth, Mac Raboy, Jack Cole y Sheldon Mayer, entre otros autores.

Y para nostálgicos empedernidos, el Especial Clásicos DC dedicado a la *Justice Society de América* rinde un merecido tributo al primer grupo de superhéroes de la historia del cómic, del que justamente este año se celebra su 50 aniversario. Por su parte, el segundo especial de *Navidades con los Superhéroes* presenta como aliciente la inclusión de un relato de Superman ilustrado por Paul Chadwick, el autor de la críticamente aclamada serie independiente *Concrete*, amén de una curiosa historia muda del As Enemigo realizada por John Byrne y Andy Kubert.

Y no nos olvidemos de Norma, que parece dispuesta a jugar fuerte la baza del comic book a través del material de la compañía Dark Horse. Así, este mes darán comienzo tres nuevas series limitadas de impacto: *Cormac Mac Art*, donde Roy Thomas vuelve a demostrar su habilidad para adaptar al cómic los personajes de Robert E. Howard; *Aliens*, que agrupa los seis números iniciales en blanco y negro y los cuatro de la serie posterior, a color, en una sola colección; y *Predator*, serie de la que ya os informamos cumplidamente en el anterior número de *COMICS SCENE*. Y como guinda al pastel: el *Give me Liberty* de Frank Miller y Dave Gibbons, que aparecerá publicado dentro de una nueva colección genérica que lleva por título "Made in the USA". Por cierto, que el segundo volumen de esta colección incluirá la primera entrega del *Hard Boiled* de Frank Miller y Geof Darrow.

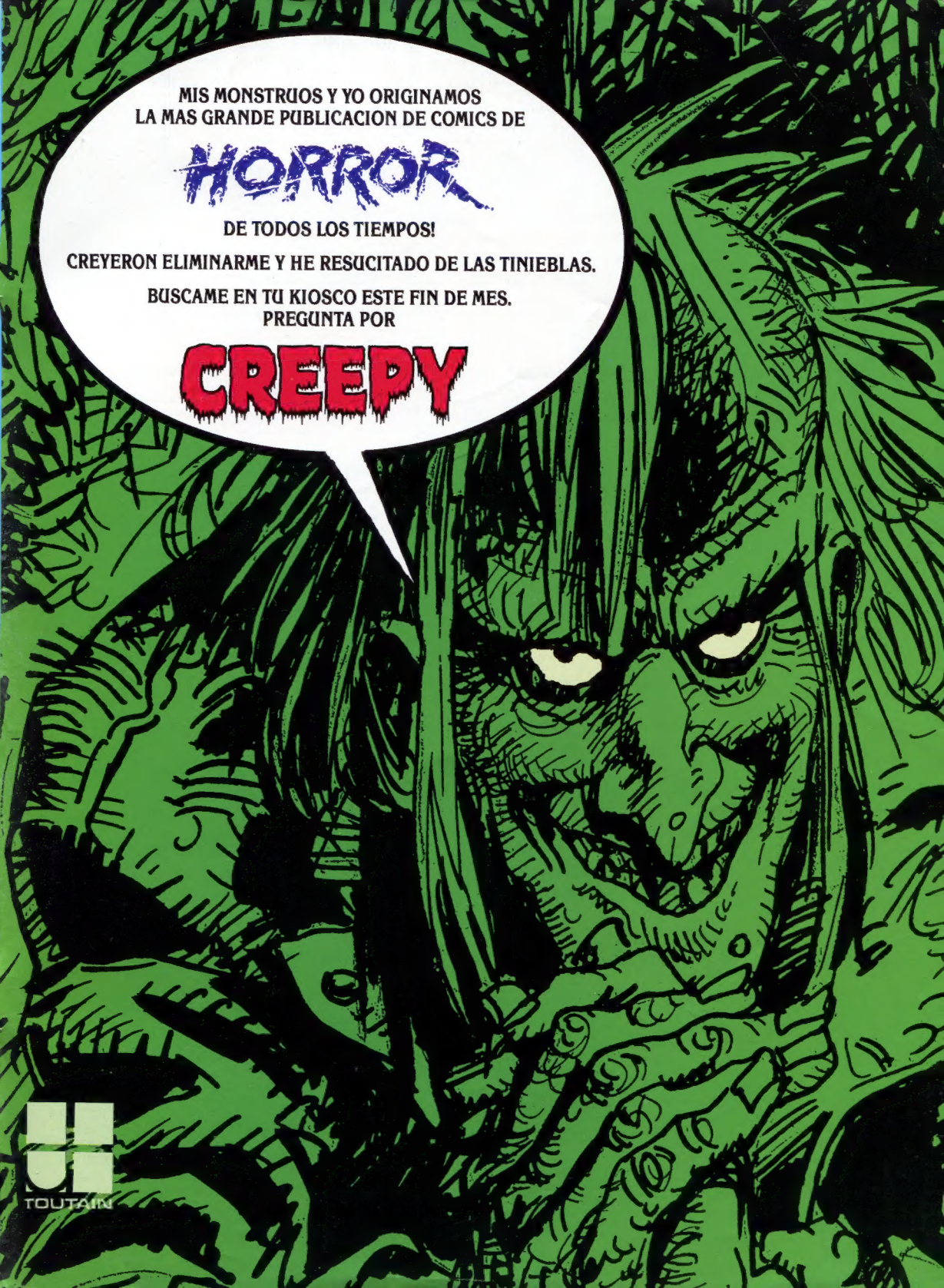
Y, siguiendo con Frank Miller, digamos también que parece existir mucho interés por parte de Forum para sacar la nueva novela gráfica de *Elektra* lo antes posible. También de cara al próximo año, Forum se propone activar algunos proyectos repetidamente anunciados, como *El Origen de los Superhéroes* o *Marvel Fanfare*, además de varios títulos nuevos de Marvel y, posiblemente, también de tres compañías independientes más. Muy en breve podrían tener su oportunidad *The Ghost Rider*, la exitosa versión punisheriana del Motorista Fantasma desarrollada por Howard Mackie y Javier Saltares, y *Fallen Angels*, con un nuevo supergrupo surgido de las filas de los Nuevos Mutantes como protagonista. De Eclipse la única novedad confirmada es el ya conocido *Zot*.

Por su parte, Zinco planea inaugurar en enero la línea Piranha Press con *Epicurus the Sage*, novela gráfica realizada por William Messner Loebs y Sam Kieth, que propone una visión satírica de la antigua Grecia. Ese mismo mes aparecerá también la miniserie *Time Masters*, revitalización del aventurero Rip Hunter, a cargo de Bob Wayne y Art Thibert. Para más adelante están en cartera una nueva serie de *L.E.G.I.O.N. '91*, *The Shadow* de Bill Sienkiewicz, el polémico *The Butcher* de Mike Baron y Shea Anton Pensa, y la última tanda de episodios de *Swamp Thing* escritos por Alan Moore.

También se anuncian dos nuevos Prestige: World's Finest, aventuras de Batman y Superman con regustillo clásico servidas por Dave Gibbons y Steve Rude, y Justice Inc., una vanguardista revisión del personaje El Vengador a cargo de Andy Helfer y Kyle Baker. Como veis, el panorama se presenta bastante más que animado, en lo que a novedades se refiere.

Y para despedirnos, una colaboración: la que van a llevar a cabo Norma y Zinco para editar conjuntamente *Los Nuevos Estadistas*, serie Prestige británica de resonancias watchmenianas escrita por John Smith y dibujada por Jim Baikie. Esta es la primera vez que ambas editoriales se unen para colaborar en un proyecto común. ¿Será cosa de la Navidad...? Nahhh...

Miguel G. Saavedra


MIS MONSTRUOS Y YO ORIGINAMOS
LA MAS GRANDE PUBLICACION DE COMICS DE
HORROR
DE TODOS LOS TIEMPOS!
CREYERON ELIMINARME Y HE RESUCITADO DE LAS TINIEBLAS.
BUSCAME EN TU KIOSCO ESTE FIN DE MES.
PREGUNTA POR
CREEPY
TOUTAIN

EDICIONES
ediciones zinco
PRESENTA
TORTUGAS
NINJA
CON LAS MEJORES FOTOS
DE LA PELICULA DE ESTA DECADA
REVISTA DE LA PELICULA 375 Ptas.
LIBRO (EDICION DE LUJO) 725 Ptas.
¡YA ESTAN A LA VENTA!